AMIGA® NEWS

AMIGA NEWS

ISSN 0989-5450

Anews

TOUT POUR AMIGA

TESTE POUR VOUS **LES DISQUES DURS POUR A2000**

LE YETI A PASSE **DIGIPAINT 3** AU COMPARATEUR

CEDRIC SUR **AREXX**, RAOUL SUR **DATARETRIEVE**,

ROMEO FAIT DE L **OVERSCAN**, NICOLAS CODE **DIRE**,

BATCHMAN FAIT LE POINT SUR **LES POINTEURS**, etc etc

M 4584 - 17 - 20,00 F

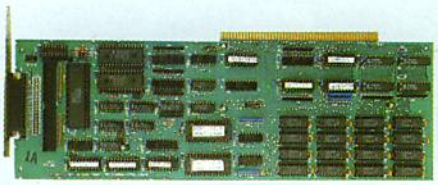
3794584020000 00170

Septembre 1989 No.17 Suisse : 5.80 Canada : 4.95 Belgique : 145

GVP

GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

Extensions Hautes Performances pour Amiga 2000



IMPACT SCSI/RAM : carte multifonctions intégrant un contrôleur SCSI et une extension mémoire 2 M0.
- Autoboot en standard sur partition FFS.
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans interactions avec la DMA de l'Amiga.
- Connecteur SCSI externe compatible Macintosh.

HardCards IMPACT : contrôleur SCSI et disque dur 3"1/2 réunis sur une seule carte.
- Disponible en capacité allant de 20 à 100 Mo.
- Temps d'accès de 11 ms pour les disques dur Quantum en 40, 80 et 100 Mo.
- Autoboot en standard sur partition FFS.
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans interactions avec la DMA de l'Amiga.
- Connecteur SCSI externe compatible Macintosh.

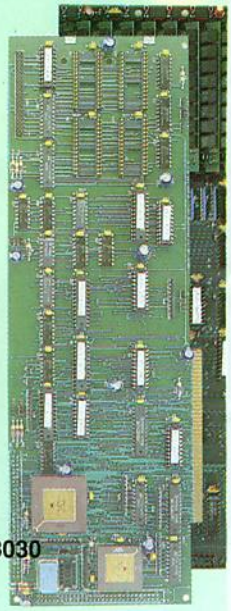
IMPACT SQ44: Système de stockage de données sur disques magnétiques amovibles alliant sécurité, rapidité des transferts, portabilité des informations et capacité pratique infinie.
- Capacité formatée d'une cartouche: 42 Mo.
- Temps d'accès: 25 ms.
- Système fonctionnant avec tous les contrôleurs SCSI GVP.

LE CHOIX DE LA PUISSANCE

Votre Amiga est une machine fantastique, vous en avez la *Certitude* ! *Passion !* cela ne suffit plus ! Pour dépasser les limites, pour explorer de nouvelles ressources, il vous manquait l'*Innovation*,... il vous fallait la *Puissance* !

Aujourd'hui GVP vous offre la possibilité de métamorphoser votre Amiga en véritable station de travail.

L'installation des produits GVP est extrêmement simple et ne demande que quelques minutes. Toutes les cartes GVP sont accompagnées d'un manuel et d'une disquette d'installation en Français.



IMPACT A3001: Carte accélératrice 68030

VITESSE Processeur 68030 et co-processeur 68882 cadencés à 25 MHZ.

PUISSANCE Carte d'extension mémoire RAM 32 bits **4/8 Mo** s'enfichant en piggy-back sur la carte 68030 (l'ensemble n'utilise que le connecteur CPU de l'Amiga). Support total du mode BURST du 68030, permettant un accès à la RAM 32 bits sans états d'attente, même à 25 Mhz !

INTEGRATION contrôleur de disque dur intégré ultra rapide accédant directement au bus 32 bits du 68030. Votre disque dur n'occupe donc pas de connecteur supplémentaire.

QUALITE C'est un produit GVP !

Les produits GVP sont distribués en France par:

CIS 571, cours de la Libération
33400 Talence
Tel: 56 374 378
Fax: 56 040 895

CIS

Photos et caractéristiques techniques non contractuelles.

Amiga, Macintosh et Impact sont des marques déposées de Commodore-Amiga, Apple Computers Inc. et Great Valley Products Inc. respectivement.

ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Nous travaillons depuis trois mois avec les nouveaux circuits **Super Fat Agnus** installés dans deux des Amiga 2000 utilisés par la rédaction. Le Yeti a déjà parlé d'un problème mineur concernant ***DPaint III***, mais à part cela nous n'avons trouvé aucune incompatibilité avec les multiples logiciels dont on se sert tous les jours. Bien au contraire, nous sommes ravis de la nouvelle liberté accordée par ce circuit, qui permet l'affichage de deux fois plus de surface graphique. C'est un avantage non négligeable pour nos machines qui travaillent en multi-tâches pendant toute la journée.

Cependant, nos tests de disques durs pour l'Amiga (voir ce numéro pour les essais de disques durs pour A2000) montrent que les fabricants de périphériques, même ceux qui pensaient avoir scrupuleusement suivi les conseils techniques de Commodore, peuvent rencontrer des problèmes. Notre conseil pour ceux qui envisagent l'achat d'un disque dur, même pour ceux qui travaillent avec "l'ancien" Fat Agnus (512k de mémoire graphique) : assurez-vous que votre disque dur soit 100% compatible avec la nouvelle version de ce circuit.

Notre couverture
Oeuvre de Dominik Fusina, gagnant du concours graphique organisé par le FRench Amiga User Group, qui avait pour thème la grenouille FRAUG. Le second prix (abonnement à A-News) a été gagné par Fréderic Tournay.

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

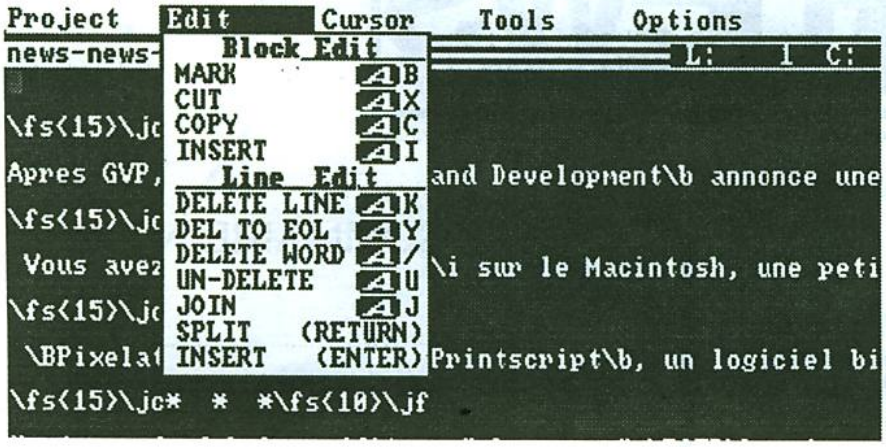
SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....4-7
DISQUES DUR POUR 2000.....8-12
SCSI OU ST506/412.....13
DISQUE DUR OU MEMOIRE?.....13
DATA RETRIEVE PROFESSIONAL.....14-15
LA TRAME DU YETI (DIGIPAINT 3).....16-17
AREXX PAR CEDRIC.....18
SHELL POUR DEBUTANTS.....19-21
SELECTION COULEUR.....22-23 et 43
BUREAUTIQUE (SUPERBASE PRO).....24-25
RAPIDO ASSEMBLEUR (OVERSCAN).....26
AMIGA SOUND MACHINE (ASM).....27-28
LE COIN C (LES POINTEURS).....29-30
LE PROGRAMME DU MOIS.....31
FALCON ET NEW ZEALAND STORY.....32
ARTHUR ET SLEEPING GODS.....33
DEJA VU: LA SOLUTION.....34
SPHERICAL.....34
PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS.....35
DOMAINE GRAND PUBLIC.....36-38
DP SUR DEEP.....39
COURRIER.....40-41
PETITES ANNONCES/ABONNEMENTS.....42

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engagent que leurs auteurs

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS



Un écran du fabuleux éditeur "shareware" QED par Darren M.Greenwald qui se trouve sur la disquette MiA No1 et sur 3615 DEEP (voir BatChorizo p39 et Ed l'Epicier p37).

Apres GVP, **Ronin Research and Development** annonce une carte acceleratrice à base de processeur MC68030 pour l'Amiga 2000. La **Hurricane 2800** utilise un 68030 cadencé à 28 MHz avec co-processeur arithmétique jusqu'à 33MHz. Elle comprend un contrôleur autoboot SCSI pour disques durs, et avec une carte mémoire, la **M2000**, elle atteint jusqu'à 4 méga de RAM 32-bits (par bloc de 1 méga). Le prix avec 2 méga : $3300. (Ronin Research, PO Box 1093, Alameda CA 94501).

* * *

Vous avez vu *Thunderscan* sur le Macintosh, une petite scanner qui s'attache sur une imprimante matricielle et transform en data l'image qui se trouve sur la feuille. Une périphérique similaire existe dorénavant pour Amiga grace à **Sunrize Industries**. Son **IMG Scan** travail aux résolutions de 75, 150, 215, 300 et 360 points par pouce, selon l'imprimante, avec jusqu'à 256 niveaux de gris. L'imprimante doit être dotée d'un espacement vertical réglable. Il existe des versions pour A1000 et A500/2000. Prix $149.95. (Sunrize, 3801 Old College Rd, Bryan, Texas 77801, tél 409-846-1311.) (Test bientôt dans *A-News*).

* * *

Pixelations annonce **Printscript**, un logiciel bien intéressant pour ceux qui n'ont pas accès à une imprimante à langage Postscript et qui voudraient profiter des logiciels qui offrent des sorties Postscript. Printscript se lance à partir du CLI. Il propose deux modes, *direct* et *interactive*. Dans le premier vous lancez Printscript suivi par le nom de votre fichier Postscript en ASCII. Dans le deuxième vous lancez Printscript sans nom de fichier, ce qui donne l'indicateur "PS>". Vous êtes maintenant libre d'écrire des commandes Postscript directement sur l'écran, et Printscript les interprêtent au fur et à mésure que vous tapez. Ce logiciel requiert 1 méga de mémoire pour travailler, et les sorties ne sont pas rapides - au moins dix minutes pour la page la plus simple. Dans la version actuelle seuls les fonts *Times* et *Helvetica* de Postscript sont utilisables (sous les noms *Tempora* et *Alpine* dans Printscript). Une nouvelle version inclura davantage de fonts, interface avec Arexx, et compatibilité avec WordPerfect.

* * *

Philippe Romain nous envoie cette image impressionnante imprimée par ***Kindwords*** sur son **HP Deskjet Plus** avec *density* à 7, *smoothing* on, *dithering* halftone. Il écrit: *"Kindwords 2.0 est le seul qui me permette de piloter mon imprimante HP, les superfonts (données à part par Disc Company avec lequel j'ai eu un bon contact pour leur expliquer mes problèmes, ils ne se moquent pas du client surtout pour le prix du logiciel!) sont intéressantes bien que certaines polices (Romain 12 en gras et en italique) ne reconnaissent pas les accents...*

*"Excellence est très intéressant (index, sommaire, multi-colonnages, notes de bas de page), mais ne me permettrait pas d'exploiter la résolution (300*300 points par pouce) comme Kindwords qui lui n'a pas ces fonctions. J'aimerai savoir où je pourrais me procurer des fontes Hebreux au standard Amiga?"*

(Ed: informez-nous si vous en connaissez..)

SPECIAL AMIGA

IL NE SUFFIT PAS D'ETRE LE MOINS CHER
IL FAUT AUSSI OFFRIR DES **PLUS**

● DES REFERENCES NATIONALES

REGIE VIDEO A AIR FRANCE, PAO AU GROUPE HACHETTE, IMAGES DE SYNTHESE AGENCE SYGMA

● REPRISE DE VOTRE A500 ou A1000

POUR TOUT ACHAT D'UN A2000 AVEC CARTE PC-AT, EXTENSION MEMOIRE, DISQUE DUR OU CARTE ACCELERATRICE (NOUS CONTACTER)

● PLUS DE 400 LOGICIELS

● TOUS LES PERIPHERIQUES

● TOUS LES PRODUITS POUR LA VIDEO

● INSTALLATION DANS DES REGIES VIDEO

● SERVICE "NOUVEAUTES"

DEVPAC 2, AMAX, DELUXE PAINT III, ANIMAGIC, DESIGN DISKS, PHOTON PAINT 2.0
SCULPT 4D JUNIOR, STUDIO 24, BIG BAND

● LE CERCLE AMIGA

MIEUX QU'UN CLUB, PAS DE DROIT D'ENTREE
STAGES, PROMOS, PRESTATIONS HAUT DE GAMME
INVITATIONS A LA PRESENTATION DE PRODUITS NOUVEAUX, ETC ...

● PROMOTIONS JUSQU'AU 30 SEPTEMBRE

SCULPT 4D 4490 F

AMAX émulateur Mac® 1600 F

nous l'avons testé, c'est époustouflant, plus vrai que le vrai !!

KINDWORDS 2.0 520 F

traitement de texte avec dictionnaire français 140000 mots

DELUXE PAINT III 850 F

3 DISQUETTES D'EXCEPTION NON PROTEGEES EN COPIE
EN CADEAU UN ABONNEMENT GRATUIT A MIAMI

ESSONNE MAILING

DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE AGREE COMMODORE

3, IMPASSE JULES DALOU
91000 EVRY
64.97.96.54

CATALOGUE COMPLET GRATUIT SUR DEMANDE

Cet encart a été intégralement réalisé sur AMIGA avec le logiciel Professionnal Page et tiré sur imprimante laser NEC LC890

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

François Redal a rencontré un problème avec **RAD:**, le disque virtuel qui fait partie du Workbench 1.3. Sur son A2000 RAD: s'install sans difficulté et marche normalement jusqu'à la ré-initialisation à laquelle il est théoriquement insensible. Mais après le "warm-boot" (re-demarrage de l'Amiga sans coupure de l'alimentation) les données dans "Rambo" (le label, ou nom familier du RAD: qu'on est libre de changer avec la commande "relabel") ont disparu.

Francois est équipé avec disque dur non-autoboot (A2090), super fat Agnus, carte mémoire A2058, et séquence de démarrage standard 1.3. Nous avons essayé la même chose sur notre 2000Superfat, et nous avons eu le même résultat. Un "truc" dans le Startup-Sequence proposé par le service technique de Commodore n'a pas résolu le problème.

* * *

Xavier Leclercq envoi des details sur deux virus qu'il a désassemblé: le **Gadaffi Virus** et le **HCS 4220**.

Le **Gadaffi** s'inscrit dans la lignée des virus de deuxième génération au même titre que le Byte Warrior (DASA) par exemple... L'auteur semble ne pas manquer d'humour (noir) ni d'idées. C'est ainsi que nous pouvons lire dans le BootBlock: *" Gadaffi VIRUS ! Spreading strictly forbitten !!! (c)88 JG For UpdateSevice call:0222/1597 Have FUN..."*

Virus de deuxième génération car contrairement au SCA Virus le Gadaffi Virus peut se reproduire sur toutes les disquettes introduites dans le drive et non protégées en écriture. Le virus se recopie en Chip à l'adresse $7fb00,le compteur de reset se situe en $7ff14 et n'est pas reproduit sur les disquettes que le Virus infecte.

Trois types de vecteurs sont déviés.

Le premier est le CoolCapture ($7fbdc) et sert à deux choses: incrementer le compteur de reset (et s'il a dépassé $d=13 alors "Crasher" l'ordinateur), et initialiser tous les vecteurs déviés à chaque reset.

Le deuxième est la table des programmes résidents, mergée à celle en ROM lors d'un reset. Cette table résidente pointe sur la routine du troisième vecteur dévié.

Le troisième Vecteur dévié est l'offset d'appel de la fonction DoIo qui pointe en $7fc46.Cette routine vérifira si l'on a bien affaire à un ordre pour le trackdisk.device. S'il s'agit de l'ordre CMD_READ (comme c'est le cas lors de l'introduction d'une disquette dans le drive) alors le Virus s'installera d'abord sur la disquette puis éffectuera le CMD_READ. La routine Vérifie également si la disquette est protégée en écriture; si c'est le cas elle rend la main a DoIo sans insister.

La routine qui "Crash" l'ordinateur bloque le multi-taches redévie le CoolCapture (et le ColdCapture), et boucle sur elle-même en avancant rapidement les têtes de lectures des drives DF0: et DF1: (Assez impressionnant pour quelqu'un qui ne s'y attend pas!) Le seul moyen d'en sortir est de faire un reset. L'ordinateur fera alors un "Hard-Reset" car il y a peu de chance que les Vecteurs déviés trouvent quelque chose de cohérent en $40258 (adresse ou sont redéviés CoolCapture et ColdCapture)

H.C.S 4220 : Attention il s'agit bien d'un Virus! Les apparences sont en effet trompeuses et l'on pourrait croire avoir affaire a un Virus Protector : L'H.C.S 4220 reconnait certains Boot spéciaux. Parmi ceux-ci il y a aussi bien le SCA Virus que le Blizzard Protector! Le Virus tentera d'écrire sur ces derniers et donc détruira le Virus Protector.

D'autre part lors d'un reset si la disquette introduite est non protégée le Virus s'installera dessus sans prévenir! La programmation de l'H.C.S 4220 est semblable a celle du Mighty Byte Warrior ou du Pentagon Circle VirusSlayer. Le Virus vérifie s'il n'est pas déja en mémoire: pour cela le long mot $482e432e doit se trouver en $07ec24 et le mot $0004 en $7ec2e.

Dans la négative le Virus se recopie alors en $7ec00 et modifie des vecteurs de facon identique au SCA Virus. (CoolCapture = $7ec78). Une petite différence seulement: si le Virus constate que la table des prgs résidents a été modifiée le Virus effectuera un reset pour réinitialiser la table.

Lors d'un reset le H.C.S 4220 fera clignoter rapidement la Led Power notant ainsi sa présence en mémoire. Le clignotement cessera dès qu'une disquette sera introduite dans le drive.

Lors des tests de BootBlock spéciaux le H.C.S 4220 vérifie également s' il ne va pas se reproduire sur lui-même. Pour protéger son bootblock de ce Virus il suffit donc de mettre le long $482e432e à l'offset 36 du Boot puis le mot $0004 a l'offset 46! Ainsi l'H.C.S Virus croyant avoir affaire a lui-même ne reproduira pas sur votre BootBlock.

(Il faut egalement que le long $43fa0018 NE FIGURE PAS a l'offset 12)

Le **Master Virus Killer** écrit par Xavier peut dénicher ces deux virus.

Une **vidéocassette VHS regroupant les meilleures animations** réalisées sur Amiga par les auteurs français sera la première réalisation des **Editions du Syllogisme**, une nouvelle société de production et d'édition de vidéocassettes.

Pourquoi l'Amiga? "L'outil Amiga est le seul à notre connaissance qui puisse permettre à tous la réalisation d'images et d'animations de qualité avec un investissement restreint, il a suscité de nombreuses passions en donnant la possibilité à de nombreux auteurs de s'exprimer, ceci aussi bien avec une configuration minimale qu'avec le gros investissement.

"Nous avons vu naître de ces travaux une quantité d'images nouvelles de grande qualité, mais combien d'artistes se retrouvent coincés aux portes du succès, motif: le manque de débouchés pour ces images sauf dans des secteurs peu créatifs".

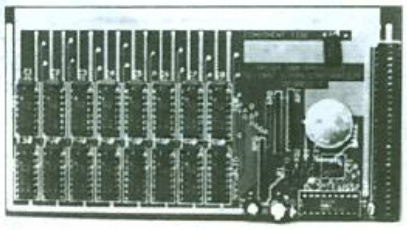
La vidéocassette d'une durée de 80 minutes ou plus sera commercialisée en novembre, promue d'une campagne de publicité. On y trouvera des animations en deux ou trois dimensions, en forme de "film court" d'une durée de 1 à 30 secondes et "film long" de 30 secondes à plusieurs minutes. Le projet est en bonne voie, et la société a déja la certitude d'editer J.Lefdup, F.Boullier, C.Ursin, P.Jiffart, et J.R.Bader.

Les auteurs percevront des droits d'auteurs selon la durée d'apparition sur la bande et le nombre d'exemplaires vendus. Les oeuvres restent la propriété des auteurs. Elles peuvent être conçues avec n'importe quel programme, et envoyées sur une ou plusieurs disquettes. Le montage et transfert sur bande seront en qualité broadcast.

Pour plus de détails: Les Editions du Syllogisme, 14 rue Fermat, 75014 Paris, tél 43-20-25-18.

* * *

Supra Corporation annonce deux nouveaux produits pour Amiga : une carte mémoire de 2, 4, 6 ou 8 méga pour A2000 et une carte mémoire pour l'A500 qui ressemble a l'A501 de Commodore.



SupraRAM 500

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Le SupraRAM 2000 est vendu au prix de $499 avec 2 méga, jusqu'à $1399 avec 8 méga. Le SupraRAM 500 est vendu au prix de $149. (Supra, 1122 Commercial Way, Albany, OR 97321, tél (503) 967-9075)

* * *

L'AmiEXPO Chicago à la fin de Juillet a attiré 10,400 Amigafans et 65 sociétés, un record. Les prochains Ami-EXPOs seront à Santa Clara, California (20-22 octobre), Cologne, Allemagne Fédérale (10-12 novembre), et Washington DC (16-18 mars 1990).

* * *

Les utilisateurs de WordPerfect n'ont rien à craindre après tout (voir News du mois dernier). Après les protestations de beaucoup d'Amigaïstes aux Etats Unis, WordPerfect Corporation a remis au travail ses programmeurs Amiga pour soutenir la version actuel et eventuellement préparer une version ameliorée, qui sera probablement compatible avec Arexx, le macro-langage (voir article en page 18).

* * *

Plusieurs lecteurs nous ont demandés des informations sur une version Amiga du logiciel **HyperCard** pour Macintosh. Une première réponse se trouve dans le numéro courant du journal américain **Amazing Computing** qui présente en exclusivité un essai préliminaire du programme **Ultracard**.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore le principe Hypercard, c'est un environnement graphique qui permet à l'utilisateur de traverser gaiement des montagnes de données en cliquant la souris sans s'apercevoir de la complexité de ce qu'il fait. Le data est organisé en "piles" ou "stacks" de "cartes" (Mac) ou "frames" (Ultracard sur Amiga).

Sur Mac on construit les cartes avec des boutons, des champs de texte, et un programme de dessin incorporé. Ultracard utilise les capacités multitâches de l'Amiga en vous permettant d'inclure dans son environnement des fichiers IFF crées, par exemple, dans DPaint.

Un stack (tas) dans UltraCard consiste en plusieurs frames (trames), qui peuvent contenir des objets de tailles et fonctions variées. Chaque objet exist sur son propre niveau, et vous pouvez les organiser librement. Il y a deux modes principaux - Browse et Modify - avec possibilité d'écrire des scriptes et communiquer avec d'autres programmes via Arexx.

Selon Amazing Computing, Ultracard donne aux Amigafans les outils de façonner leur ordinateur dans l'image de leur choix.

Ultracard, chez Intuitive Technologies, 11525 S.W. Durham Rd, Tigrad, OR 97224, Etats Unis.

* * *

Nouveau redacteur-en-chef pour le journal américain **Amiga World** : Monsieur Doug Barney remplace Guy Wright. Apparamment l'éditeur, IDG Communications, et M.Wright n'étaient pas toujours d'accord sur le chemin a suivre par AmigaWorld.

VOUS RECHERCHEZ ... AMIGA BUS+ VOUS PROPOSE

REVOLUTIONNAIRE
INTEGRATER II
TRANSFORME VOTRE A500 EN A....
NOUVEAU
Réunis dans un seul boîtier :
- Disque Dur SCSI, 20 MO Autoboot avec 1.3.
- Lecteur disquette 3.5" (880 KO).
- Carte d'extension Fast RAM 2 MO (non peuplée).
- Connecteur pour carte passerelle 8088.
- Connecteur pour lecteur disquette 5 1/4.
- Horloge (temps réel alimentée par pile).
- Port supplémentaire SCSI.
- Alimentation.
- Protection contre les pointes de tension.
- Boîtier robuste en métal et cables.
- Ventilateur.
- Excellent logiciels d'utilitaires Disque Dur.

Ensemble pour SEULEMENT 8.900 F.

- Vous recherchez une CARTE CONTROLEUR SCSI AUTOBOOT 1.3
• BUS PLUS vous propose la carte contrôleur TRUMPCARD dTVS, compatible 1.2 et 1.3 FFS. 440 KO / sec sous FFS. Logiciel de configuration par CHECKLIST qui transforme le formatage en rêve. TRUMPCARD + SOFT + CABLE + CONNECTEURS pour SEULEMENT 1.950 F.

Vous recherchez une CARTE ACCELERATRICE ... pour PAS CHER !
• BUS PLUS vous propose la carte CSA TURBO 68020 MIDGET RACER pour SEULEMENT 3.900 F. Difficile à croire mais VRAI. CSA a brisé la barrière des prix dans la technologie 32 bits. • Fonctionne avec Amiga A500, A1000 et 2000. • Avec les co-processeurs 68881 et 68882 tourne jusqu'à 33 MHz ... Et pour SEULEMENT 3.900 F.

- Vous recherchez une CARTE EXTENSION MEMOIRE 8 MEG A2000
• BUS PLUS vous propose la carte MICROBIOTICS 8-UP ! (2, 4, 6, 8 MO).
8 UP ! peuplée 2 MO ... pour SEULEMENT 6.500 F.
8 UP ! peuplée 0 KO ... pour SEULEMENT 2.100 F.

- Vous recherchez une EXTENSION MEMOIRE 2 MO A500 ou A1000
• BUS PLUS vous propose la CARTE EXTENSION MEMOIRE MINIMEGS de M.A.S.T. • Extension externe miniature pour A500 et A1000.
• pour SEULEMENT 5.850 F. (Peut aussi être livrée peuplée 512 K ou 1 MO)

- Vous recherchez une CARTE EXTENSION MEMOIRE 512 KO A500
• BUS PLUS vous propose la CARTE EXTENSION MEMOIRE MIMICRO-MEGS du M.A.S.T. • Extension interne, peuplée de DRams 1 Meg, faible consommation, taille réduite (FORMAT - boîte d'allumettes -).
HORLOGE ... pour SEULEMENT 1.195 F.

- Vous recherchez une INTERFACE MIDI
• BUS PLUS vous propose l'interface MIDI 1. (1 MIDI IN, 1 MIDI OUT/THRU) pour SEULEMENT 445 F.
INTERFACE MIDI 2 : Unique : 1 MIDI IN, 1 MIDI THRU, 1 MIDI OUT, 2 prises MIDI OUT/THRU commutables par interrupteur ... pour seulement 510 F.

NOUVEAU

- Vous recherchez un GENLOCK
• BUS PLUS vous propose le Genlock ASAF (UK), Genlock PAL pour SEULEMENT 1.650 F.

- Vous recherchez un DISQUE DUR SCSI AMOVIBLE EXTERNE 40 MO
• BUS PLUS vous propose le DISQUE DUR SYQUEST externe dans un boîtier avec alimentation et cables + 2 cartouches Le tout pour SEULEMENT 15.450 F.

- Vous recherchez un DISQUE DUR SCSI EXTERNE 30 MO pour A500 / A1000 / A2000
• BUS PLUS vous propose le DISQUE DUR SCSI TINY TIGER de M.A.S.T. Dimension réduite ... pour SEULEMENT 5.200 F.

BUS PLUS PEUT VOUS PROPOSER TOUT UN CHOIX DE DISQUES DURS ADAPTES A VOS BESOINS. CONSULTEZ-NOUS.

- Vous recherchez UN LECTEUR DE DISQUETTE EXTERNE
• BUS PLUS vous propose le LECTEUR UNIDRIVE, 3.5 Super slim line ... pour SEULEMENT 1.150 F.

- Vous recherchez DEUX LECTEURS DE DISQUETTE EXTERNES
• BUS PLUS vous propose le LECTEUR TWINDRIVE, 3.5 ... pour SEULEMENT 2.195 F.

- Vous recherchez la SECURITE
• BUS PLUS vous propose VIRUS PROTECTOR. Hard et Soft. S'installe entre le lecteur externe et l'ordinateur. Protège lecteurs internes et externes. Toujours présent après un boot à chaud. Emet un signal d'alarme lorsqu'un virus est trouvé pour SEULEMENT 295 F.

NOUVEAU

- Vous recherchez un SUPPORT POUR VOTRE MONITEUR
• BUS PLUS vous propose un SUPPORT EN ACRYLIQUE FUME. Rehausse votre moniteur l'arrière de votre A500 rentre dessous le coté droit et ainsi permet d'utiliser le lecteur. Un support élégant et pratique pour votre A500. Dimension 49.5 x 28.5 x 13 cm ... pour SEULEMENT 308 F.

AMIGA AUDIO DIGITIZER
CHOISISSEZ ENTRE VERSION MONO OU STEREO
Les deux digitaliseurs AMIGA vous offrent le meilleur rapport qualité prix.
Des fréquences de digitalisation allant jusqu'à 60 MHz peuvent être réalisées en fonction du soft utilisé
LED d'indication de surcharge sur le MONO.
Disquette domaine public • Sound Workshop • comportant des versions démo d'Audiomaster et Perfect sound etc. en option.
MONO ... Prix : 345 F.
STEREO ... Prix : 495 F.
SOUND WORKSHOP (disquette) ... Prix : 60 F.
ADAPTATEUR POUR A1000 ... Prix : 45 F.

NOUVEAU
MINI AMP
Amplificateur Audio
se connectant sur les sorties stéréo de l'AMIGA, alimentation sur port série.
MINI AMP 3
1 BLOC AMPLI mini Amp 3 • 1 CABLE Audio Amiga • 1 transformateur • Se relie à vos haut parleurs ou à un casque baladeur ... Prix : 290 F.
MINI AMP 4
Le Mini Amp 3 équipé de 2 SUPER NOUVELLES MINI ENCEINTES ... Prix : 530 F.
MINI AMP 5
Le Mini Amp 3 équipé de 2 ENCEINTES DE BIBLIOTHEQUE (à 3 haut-parleurs) QUALITE SUPER HI-FI
Prix : 895 F.

EXTENSION 1.8 A500
• Extension BUS PLUS 1.8 s'installe à la place de l'A501
• Equipée d'une horloge.
• Pose par nos soins (avec le concours d'un Centre Technique CTA Commodore) ou par vous
Prix : 1.930 F. non équipée de DRAMS
Equipée en DRAMS, installée par nos soins nous consulter

NOUVEAU
AMIGA SUPER CARD
Kickstart 1.5
Accélérateur de lecteur de disquettes
Boot selector • Programme de sauvegarde
Fonctions sous touche de fonction F.
Messages d'erreurs • Reset accéléré • Utilitaire
Prix : ... 1.100 F.

A2000 disque dur
CARTE DISQUE DUR SCSI, AUTOBOOT
30 MO – Ref. IMPACT A2000-HC 30 ... Prix : 7.390 F
40 MO – Ref. IMPACT A2000-HC 40Q ... Prix : 9.350 F
80 MO – Ref. IMPACT A2000-HC 80Q ... Prix : 13.990 F

BOOT SELECTOR
Vous choisissez de booter à partir de DF0 ou DF1
Installation facile ... Prix : 125 F.

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix comprennent TTC. Départ Paris, paiements comptant • Base cours US$. Livre sterling au 31.11.88 • PORT métropole. Carteret Disquettes 70 F. Autres pays 20 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS
A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT
BUS PLUS
41, rue Barrault
75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Date
Signature
AMIGA
Je vous passe commande de
QTE | ARTICLE | Prix
FRAIS DE PORT
TOTAL
CHEQUE | CCP | Carte Bancaire

CONTACTEZ-NOUS au (1) 45-80-05-66
Nous sommes à VOTRE DISPOSITION
VENTE PAR CORRESPONDANCE
Crédit CREG • EXPEDITIONS COLISSIMO DANS TOUTE LA FRANCE

TEST DISQUES DURS POUR VOTRE 2000

Comme suite logique à notre article du mois dernier sur les disques durs pour le 500 et le 1000, voici un comparatif des diverses solutions pour le 2000. Nous avons testé la solution Commodore à base de ***carte XT A2088****, le* ***Skyline SHD2030****, la* ***IIMPACT HC 40 Q*** *de chez* ***GVP*** *et la* ***HardFrame*** *de* ***Microbotics*** *équipée d'un disque 40 Mo Quantum (le même que celui de la Hard Card GVP), mais ce modèle est là uniquement à titre comparatif car il n'est pas importé en France.*

Vous allez rencontrer à plusieurs reprises le terme "HardCard" ; il s'agit de la contraction de "Hard disk on a card" qui précise que le disque dur se présente sous la forme d'une carte d'extension interne. J'en profite pour vous rappeler que vous trouverez quelques généralités sur les disques durs dans ***A-News*** numéro 16.

Comme pour les modèles pour 500 et 1000, nous avons commencé par reformater tous les disques pour les remplir avec une partition FFS avec environ 10 Mo de données (le *WB 1.3*, l'*Amiga Basic*, le compilateur *AZTEC C*, *DPaint 3*, *Pixmate*, *Sculpt Animate 4D*, *Professional Page*, *ProWrite*, *Kind Words* et *Text Craft*) de telle sorte que les disques soient tous dans les mêmes conditions. Nous leur avons ensuite appliqués le test impitoyable pour un disque dur : ***DiskPerf.***

La rédaction tient à rappeler que les caractéristiques des modèles testés sont non contractuelles et susceptibles de modification. EL YETi modèle que les contrats caractéristiques des tests rappelés sont non modifiables car très susceptibles.

Note de Ed:

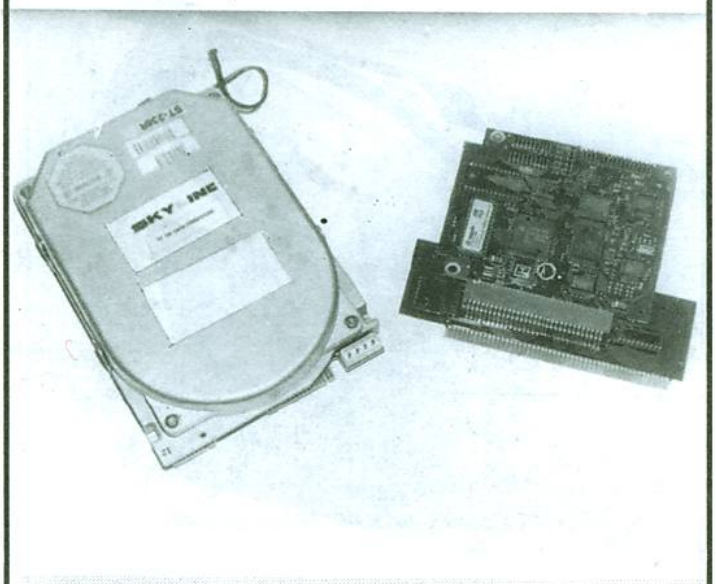
Nous esperons bientôt pouvoir vous presenter des essais de deux autres disques durs disponibles en France - l'**Overdrive**de Pacific Peripherals vendu par Modern Applications Development (MAD), et le **Tiny Tiger** importé par Bus Plus.

Microbotics - un cas à part

La combinaison Hardframe Microbotics et disque dur Quantum était le premier choix du point de vue de performance dans un essai de plusieurs disques durs dans le journal américain ***AmigaWorld*** du mois de juillet. Après les essais par Roméo, Ed: a monté le Hardframe sur un A2000 avec SuperFat Agnus. Malgré plusieurs reformatages avec le logiciel fourni par Microbotics, Ed: n'a pas pu faire fonctionner correctement cette combinaison. A chaque essai l'Amiga se bloquait après une période plus ou moins courte, mais jamais d'une facon régulière. Une fois remis dans l'Amiga équipé d'un Fat (et non Superfat) Agnus, la carte fonctionnait parfaitement - et très rapidement..

L'agent anglais de Microbotics a confirmé l'existence d'un problème, et on peut supposer que il sera rapidement resolu. Aux Etats Unis très peu d'Amiga sont equipés du SuperFat Agnus.

SKYLINE SHD 2030



DISQUE DUR:SEAGATE 65ms 30Mo
CONTROLEUR: ST506
AUTOBOOT: non
PRIX EN FF AU 15-7-1989: 4990
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: CIS

RESULTATS DE DISKPERF:

CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 15
SUPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 40
RECHERCHE REPERTOIRE / SECONDE: 96
DEPLACEMENT / SECONDE: 86
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 72817, E 24272
4096: L 100824, E 77101
8192: L 124830, E 90394
32768: L154202, E 97090

CHARGEMENT DE:

ProPage: 25
Prowrite: 16
Sculpt-Animate 4D: 7
Abasic: 3

Les caractéristiques de ce modèle étant strictement identiques à celles du modèle pour 500 (voir mois dernier), voici quelques informations complémentaires sur les produits Skyline. L'autoboot sera disponible pour le prix de 990 F. D'après le fabriquant, le module comporte des ROMs qui contiennent tout ce qu'il faut pour autobooter (y compris le driver) et l'autoboot devrait fonctionner sur tous les modèles équipés des ROMs KikStart 1.2 et supérieures. Non vous avez bien lu ce n'est pas une coquille d'impression, il y a bien ecrit 1.2, néanmoins cette information n'a pas pue etre vérifiée puisque nous n'avons pas encore testé le module autoboot, je vous en reparle dés qu'il est disponible.

AMIGA® 500

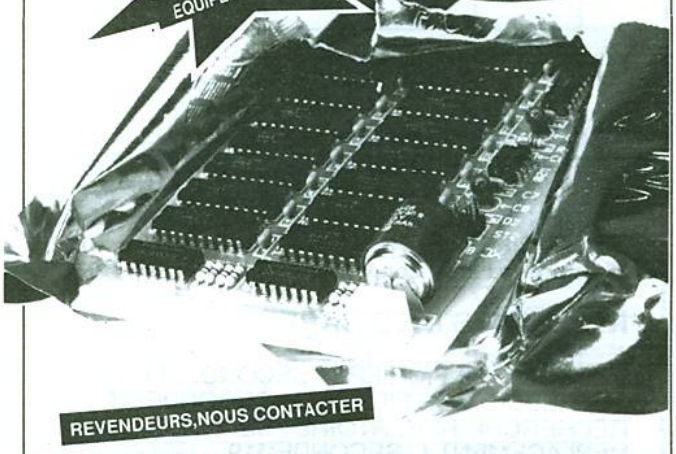
Une carte d'extension mémoire de qualité professionnelle, de grande capacité et à un prix abordable.

POUSSEZ VOTRE AMIGA 500 A 2,3MO

MiniMax

2990 F TTC
EQUIPEE DE 1 MO

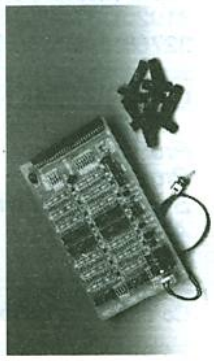
Vollmilch Schokolade



REVENDEURS,NOUS CONTACTER

DISPONIBLE CHEZ VOTRE REVENDEUR COMMODORE

Carte à capacité variable:
de 512Ko, 1,0Mo et 1.8Mo
par pack de 512Ko et 1,0Mo
MiniMax se place sous l'Amiga;
à l'emplacement de la carte A501
MiniMax est équipée d'un
interrupteurpermettant
de désactiver la carte,
d'une horloge en temps réel.
Disquette test livrée.



DERNIERE MINUTE
CARTE 512Ko
NON EXTENSIBLE
AVEC HORLOGE ET
INTERRUPTEUR
1090,-TTC

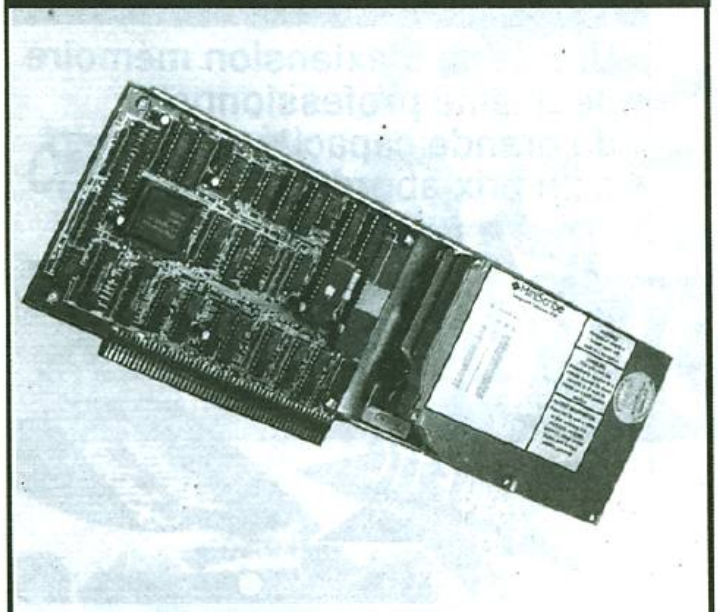
Prix abordable:
1990.-, 2990.-, 4990.-
Pack de 512Ko
supplémentaire à 990.-

ZiOMM-1,rue Déserte,67000 Strasbourg Tel:88 22 28 58

Veuillez m'envoyer une documentation gratuite sur l'extension mémoire Mini**Max**.
Nom.....
Adresse.....
.....Code postal:_ _ _ _ _
Matériel:.....Configuration.....
Vos applications:Graphisme Son Programmation
Gestion ☐ Jeu ☐ Autres ☐

Renvoyer à ZiOMM-1,rue Déserte,67000 Strasbourg Tel:88 22 28 58

MICROBOTICS



DISQUE DUR:QUANTUM 11/19ms 40Mo
CONTROLEUR: SCSI
AUTOBOOT: oui
PRIX EN FF AU 15-7-1989: NC
DISTRIBUE EN EUROPE PAR: Oasis Services Ltd, 17 Andrews Place, London SE9 2SJ Tél (01) 859 4936

RESULTATS DE DISKPERF:

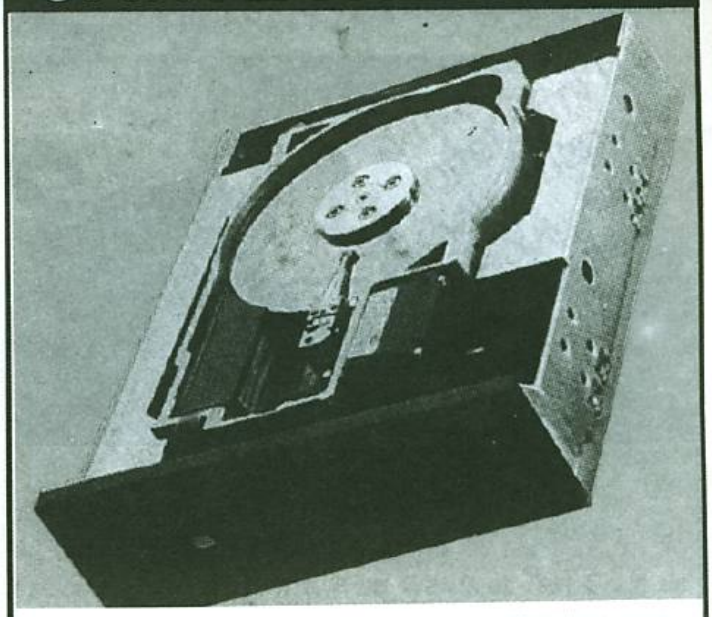
CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 13
SUPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 41
RECHERCHE REPERTOIRE / SECONDE: 83
DEPLACEMENT / SECONDE:119
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 93622, E 28493
4096: L 262144, E 137970
8192: L 374491, E 174762
32768: L436906, E 201649

CHARGEMENT DE:

ProPage: 16
Prowrite: 11
Sculpt-Animate 4D: 5
Abasic: 3

Ce produit n'est malheureusement pas disponible en France et c'est *Ed:* qui nous l'a ramené de son dernier séjour en Angleterre. Il semblerait que cette carte soit légèrement plus rapide que la GVP si l'on utilise des buffer en CHIP RAM ce qui est normal puisque les transferts de données se font en DMA et donc par l'intermédiaire de la CHIP RAM. Il est alors impératif d'avoir un 2000 révision 6 avec obèse AGNUS ou on risque d'être vite à cours de CHIP memory. Le gros défaut de cette carte est son installation qui m'a pris une bonne demi heure et qui est quasiment inaccessible à ceux qui ne parlent pas l'anglais et n'ont pas de connaissances sur les disques durs. Voir encadré page 8 pour nos experiences avec Hardframe et Super Fat Agnus.

CARTE XT



DISQUE DUR:Epson 80ms 20Mo
CONTROLEUR: ST506
AUTOBOOT: non
PRIX variable selon disque dur
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: Commodore

RESULTATS DE DISKPERF:

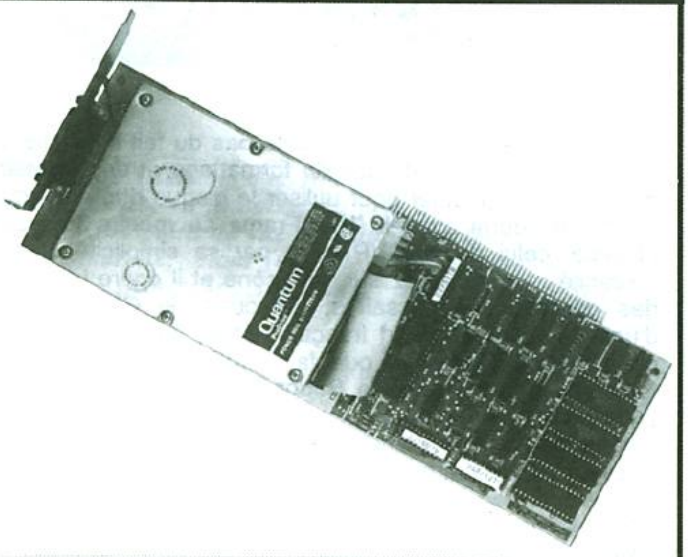
CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 4
SUPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 8
RECHERCHE REPERTOIRE / SECONDE: 32
DEPLACEMENT / SECONDE: 39
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 16082, E 12136
4096: L 20321, E 12249
8192: L20805, E 12080
32768: L21140, E 11970

CHARGEMENT DE:

ProPage: 46
Prowrite: 20
Sculpt-Animate 4D: 15
Abasic: 7

Ce n'est pas à proprement parler une Hard Card pour 2000 mais on peut brancher un contrôleur XT et un disque dur ST506 dans un des ports de la carte et le disque peut être partagé entre la carte XT et l'Amiga. De plus c'est le plus ancien moyen d'avoir un disque dur sur un Amiga 2000. Pour ce qui est de l'installation, le manuel est en anglais et on ne peut pas dire que ce soit trivial.
Nous avons utilisé la version 2 du logiciel Janus pour ce test.

GVP IMPACT 40Q



DISQUE DUR:QUANTUM 11ms 40Mo
CONTROLEUR: SCSI
AUTOBOOT: oui
EXTENSION RAM INTERNE:
PRIX EN FF AU 15-7-1989: 9600
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: CIS

RESULTATS DE DISKPERF:

CREATION DE FICHIERS / SECONDE: 13
SUPRESSION DE FICHIERS / SECONDE: 31
RECHERCHE REPERTOIRE / SECONDE: 100
DEPLACEMENT / SECONDE:103
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 56987, E 28498
4096: L 174468, E 131072
8192: L 262144, E 145635
32768: L 191271, E 145635

CHARGEMENT DE:

ProPage: 15
Prowrite: 11
Sculpt-Animate 4D: 5
Abasic: 3

Grâce au contrôleur SCSI et surtout à la mémoire cache du disque QUANTUM, c'est un des disques les plus rapides sur Amiga. Autre gros avantage : vous ouvrez votre 2000 pour enficher la carte (l'opération est réalisée en mois de 15 minutes) vous insérez la disquette d'installation, vous cliquez sur l'icône d'installation et tout se fait tout seul (ou presque) on a rarement fait plus simple. De plus vous disposez d'une notice en français et le logiciel d'installation a lui aussi été francisé, comme pour la quasi totalité des produits distribués par CIS.

L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

AMIGA 500 & AMIGA 2000
ARTISTES DE LA MICRO
EXPOSITION PERMANENTE

Démonstration sur demande

PROMOTION EDUCATION NATIONALE : PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT 13990 F

28 Ms M8425 / 20 MEGAS 5990 F.

DISQUE DUR SCSI AUTOBOOT

28 Ms M8051S/ 43 MEGAS 8290 F.

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512 K A500	A2058 2 MEGS A2000	KIT PC CARTE + 5"1/4	A590 Disque Dur +20 MEGS
1190	1590	1390	6990	NC	5290
CARTE OVERDRIVE CONTROL. SCSI	A2300 GENLOCK INTERNE	CARTE AT 2286	CARTE A2620 68020 14Mhz + 2Mo	CARTE FLICKER FIXER	Extension 512 Ko pour A590
2550	2360	11250	14800	4950	1400
LECTEUR MDC 30 3"1/2 DF	LECTEUR MDC 5"1/4	FILTRE ELECTR. DG88	CODEUR SATELL. PAL	GENLOCK GST 30 XP	PERFECT SOUND FR.
1090	1690	2540	2750	4650	850
SCANNER A4 A PLAT 200 DPI	PAINTJET HP JET ENCRE	MPS 1230 9 AIGUIL. N/B	DESKJET 300 DPI	MONIT. VGA. A1432	EMULAT. FLAM MITEL
4990	15990	1690	8290	5560	760

SOFTS **DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE**

GRAPHICS/VIDEO		SON/MUSIQUE		DIVERTISSEMENT	
DPAINT III	899	DELUXE MUSIC	700	BATTLE CHESS	280
DVIDEO 1.2 PAL	700	Dr.T's (KCS)	1999	GUNSHIP	299
PHOTOLAB	530	AUDIO MASTER II	NC	CHESSMASTER 2000	199
PHOTON PAINT II	1290	TRACK 24	590	KICK OFF	250
DIGI-PAINT III	NC	BIG BAND	1430	FLIGHT SIMULA.	399
DESIGN 3D	890	STUDIO 24	1169	VOYAGER	320
ANIMATE 4D	4410	**LANGA. ET UTIL.**		SCENARY EUROPE	219
INTERFONT	950	LATTICE 5.0	2439	ULTIMA IV	330
DIGIVIEW GOLD	1995	MARAUDER II	379	DRAGON'S LAIR	395
FANTAVISION	509	BENCH MODULAII	1990	SAVAGE	245
TVTEXT	859	SUPERBASE PRO	2490	FALCON	340
PROVIDEO	2500	QUARTERBACK	550	LES PORTES TEMPS	300
ANIMAGIC	759	PRO. PAGE	4090	BLOOD MONEY	305
THE DIRECTOR	679	GFA BASIC 3.0	750	POPULOS	250
PRO. DRAW	1770	**EXCELLENCE FR**	2390		
		PROJECT D	375		

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

MAD C'EST FOU !!!

MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél : 48 78 11 65
Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-dessus)
NON : .....PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
❏ Envoyez-moi ma MAD'CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20 F
❏ Envoyez-moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

DISQUES DURS : CONCLUSION

Chiffres en main, vous avez d'ors et déjà constaté que, comme pour le comparatif 500 du mois dernier, ce qui marche vite et bien est plus cher que le reste. Mais, avant d'envisager le meilleur compromis puissance-prix, il me semble qu'il faut définir ses besoins propres.

Tout le monde ou presque a l'utilité d'un disque dur mais pas forcément du même et de la même façon. Dans la plupart des cas, le disque dur aura le rôle d'une "grosse disquette" dans laquelle on installera tous les programmes usuels, ses fontes et ses utilitaires favoris.

Son rôle

Plus rarement, le disque dur jouera un rôle beaucoup plus actif dans le travail avec l'ordinateur. Dans le cas d'une utilisation graphique ou P.A.O, le disque dur servira de "stockage temporaire" pour des éléments ou des versions du travail en cours. Dans le premier cas, on se contentera largement d'un disque dur de petite capacité, 20 ou 30 Mo et d'une vitesse d'accès moyenne puisque le disque sera assez peu sollicité. Dans le second cas, et particulierement dans le cas d'applications graphiques qui sont des usines à gros fichiers, l'utilité d'un disque dur rapide et d'une taille de 40Mo mini se fait beaucoup plus nettement sentir.

Nous avons testé une solution disque dur de Commodore à base de carte XT A2088 (janus 2.0) et de disque au standard ST506. Le système consiste à stocker des données Amiga sur un disque dur connecté à la carte XT du 2000. Cette méthode présente l'avantage d'utiliser des disques durs bons marché puisque PC. C'est la solution la moins chère si votre Amiga est équipé d'une carte XT car on peut trouver des disques durs 20Mo MFM pour 2000 francs environ et des contrôleurs pour 500 francs. Notre test, réalisé avec un disque Epson 80ms, met en valeur l'extrême lenteur consécutive au double transfert de l'Amiga vers la carte PC puis de la carte vers le disque dur. Cette vitesse est plafonnée par la lenteur des transferts entre les deux cartes.

A l'extrême opposé, nous avons testé la HardCard GVP équipée du délicieux disque 40Mo Quantum. Nous avons également décidé de le mettre en concurrence avec sa principale rivale actuelle (pas importée en France) : la HardFrame de Microbotics. La base de ce challenge reposait sur les chiffres de Microbotic qui semblaient indiquer une vitesse de transfert supérieure à celle de GVP. Notre HardFrame était équipée d'origine d'un disque Seagate de 47Mo qui affichait 28ms contre 11/19ms pour le Quantum de la GVP. Afin de faire un test équitable, nous avons équipé la HardFrame avec le même disque dur Quantum que la GVP. Diskperf, notre utilitaire "banc d'essai", donne un léger avantage à la HardFrame en vitesse de transfert théorique mais on s'aperçoit qu'en pratique les deux systèmes ont des performances tout à fait similaires. Outre tous ces chiffres, un point permet de faire une sérieuse différence entre ces deux produits : l'installation. Je ne parle pas du fait d'installer la carte dans votre 2000 mais du formattage et des diverses opérations à effectuer pour utiliser le disque dur. Alors que le logiciel fourni avec la HardFrame se montre très peu efficace, celui de la GVP brille par sa simplicité et son efficacité : vous cliquez sur une icône et il opère la totalité des opérations nécessaires. En outre, le GVP dispose d'une documentation en français. Enfin, après tests, nous nous sommes aperçus que la HardFrame avait de très mauvais rapports avec le Super Fat Agnus des derniers 2000 ce qui provoque une invasion de gourous. La GVP se moque de la "Fat Lady" et ronronne comme un chrono suisse. La GVP est relativement chère mais elle est disponible avec toute une gamme de disques durs couvrant tous les types de besoins. Nous lui décernons le "right stuff award", le césar du bon matos.

Entre ces deux extrêmes, il existe toute une gamme de produits dont quelques uns sont disponibles en France. Nous nous sommes intéressés à la version pour 2000 d'un produit existant pour le 500 : le disque dur Skyline SHD 2030. Il est relativement logique que les performances de ce système soient les mêmes que celles de la version pour 500. Nous n'avons pas eu de surprises. Le système Skyline est à un prix compétitif mais ses performances restent moyennes.

Resumons

Résumons-nous. Si vous êtes équipé d'une carte XT et que vous souhaitez seulement pouvoir accéder un peu plus vite à vos programmes que sur disque, équipez-vous avec un disque côté PC. Si vous recherchez des performances honorables pour un prix abordable, optez pour le Skyline. Enfin, si votre activité requiert un matériel puissant et sérieux (P.A.O, graphisme, animation, etc...) investissez dans un système GVP.

Il me paraît par ailleurs assez intéressant, bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'un disque dur, de vous présenter un système de stockage particulièrement séduisant : le lecteur de disques amovibles. La société C.I.S à Talence nous a permis d'essayer un système Syquest piloté par un contrôleur GVP. Le lecteur est au format 5 1/4 et peut être installé soit dans l'emplacement du disque Pc du 2000, soit dans un boîtier alimenté externe. Le lecteur vaut environ 12000 francs mais chaque disque de 47 mégas ne coûte que 1500 francs. Le temps d'accès est comparable à celui d'un bon disque dur et le changement de disque s'opère en moins de vingt secondes.

Voilà j'espère avoir répondu au maximum de questions que vous pouviez vous poser sur les disques durs et l'Amiga. Si vous désirez des renseignements complémentaires n'hésitez pas à me contacter sur le 3615 DEEP bal ROMEORAPID ou à contacter les importateurs des différents produits.

Roméo

Quelle interface choisir? SCSI ou ST506/412

C'est une question que vont se poser de plus en plus aux Amigaîstes, vu la baisse du prix des disques durs. Ce qui suit est le point de vue de l'un des acteurs principaux sur ce marché, étant extrait d'un exposé de John Weinberg, Directeur Technique Europe de Seagate Technology:

Le SCSI (Small Computer Systems Interface) est une interface intelligente standardisée de niveau périphérique. L'Institut Américain National de Standardisation (l'ANSI) qui a rédigé un document officiel, procède chaque mois à la mise à jour de cette norme dans le but de l'améliorer et de la développer.

Le ESDI (Ehanced Small Device Interface) est une interface non-intelligente au niveau de l'unité. Elle a été en majeure partie développée par les constructeurs de disques durs Winchester 5.25 pouces haute capacité, ces derniers nécessitant un taux de transfert beaucoup plus élevé que celui qu'offrait l'interface ST506/412 qui avait dominé la génération précédente des Winchester dits "lents".

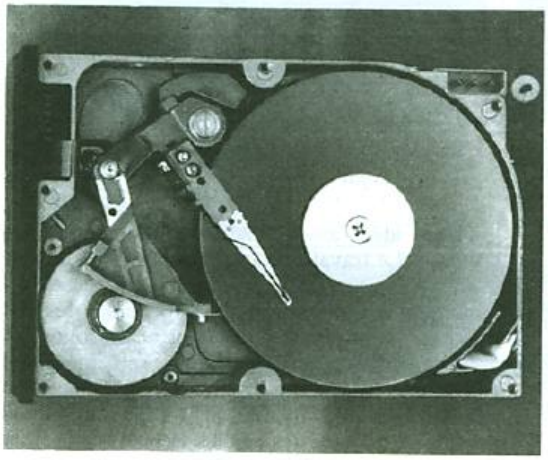
Sa souplesse et ses capacités multiples de connexion sont les deux avantages du standard SCSI. Il peut non seulement être utilisé sur un grand nombre de périphériques, disques durs, souples ou optiques, lecteurs de bande, imprimante ou même scanner, mais c'est aussi, au niveau du système central, la seule interface capable de supporter tous ces types d'unités.

Son accomplissement peut être réalisée de deux manières: par l'intermédiare d'un boîtier adaptateur relié à l'ordinateur, ou en connexion directe sur la carte mère. Dans ces deux cas, le bus SCSI accepte jusqu'à sept autres périphériques ou systèmes.

Cette méthode simplifie de beaucoup l'intégration des périphériques externes car leur paramétrage va rester transparent pour le système. Dans le cas des disques durs, par exemple, l'interface SCSI n'a pas besoin de connaître les paramètres concernant la tête et les cylindres, alors que lors de l'installation d'une interface au niveau de l'unité (comme ESDI), le contrôleur doit obligatoirement être paramétré suivant les caractéristiques physiques de cette unité. Avec le standard SCSI le contrôleur, intégré à l'unité, adresse les blocs systèmes de manière logique et non physique.

Les protagonistes d'ESDI soutiennent que ce dernier dispose d'un avantage de vitesse sur SCSI dont les temps d'exploitation internes, de l'ordre de 5 à 7 millisecondes, sont beaucoup plus longs. Ceci est en partie dû au fait que, pour les premiers périphériques SCSI, l'interface se trouvait sur une carte séparée. D'autre part, l'interface au niveau de l'unité se trouvait sur l'unité elle-même. Mais l'interface dans certaines nouvelles unités SCSI a été complètement intégrée, ouvrant la possibilité d'une valeur comprise entre 1 et 1.5 millisecondes, ce qui rend SCSI entièrement compétitif face à son concurrent ESDI.

Le rendement global d'un système peut être accru grâce à la souplesse de la norme SCSI. En effet cette dernière supporte les opérations simultanées c'est à dire qu'un périphérique, lorsqu'il exécute une fonction qui n'est pas une fonction système telle qu'une recherche purement mécanique, peut parfaitement se déconnecter logiquement du bus. Pendant ce temps le système central peut dialoguer avec n'importe lequel de ses périphériques par l'intermédiaire du bus. L'unité restera déconnectée jusqu'à ce que sa recherche soit terminée et qu'enfin, elle soit prête à transférer les données.



Disque dur ST157N de Seagate
48 méga avec controlleur SCSI incorporé

DISQUE DUR OU EXTENSION MEMOIRE?

Depuis la récente apparition de disques durs abordables sur le marché pour nos chers Amigas, il est intéressant de se poser la question suivante: A prix égal, vaut-il mieux choisir une disque dur ou une extension mémoire? Pour cela on doit poser les advantages de chacun suivant l'utilisation courante que l'on veut en faire.

Le disque dur, c'est le confort. Par exemple, le fait de "booter" directement sur ce dernier, aura les effets suivants: l'accès au WorkBench est rapide, l'apparition des fenêtres et icônes est quasi-instantanée. De plus, il y a accès, en une seul fois, à plusiers applications différentes (musique, dessin, base de données etc...). Par contre, le nombre d'applications tournant ensemble dépendra directement de la taille mémoire de votre système! Comment booter sur le disque dur? Les heureux possesseurs des ROM 1.3 peuvent booter le système direct, et par le dh0:, les autres devront passer par une disquette "boot", qui passera la main à dh0: le plus rapidement possible.

Les avantages du disque dur sont nombreux : Accès rapide aux fichiers, facilité de manipulation de ceux-ci, suppression de nombreux accès disquette. Un seul lecteur disquette est raisonnablement suffisant, mais le premier avantage est surtout un espace de stockage énorme. Il sera donc utile, voire même indispensable à ceux qui ont besoin de cet espace de stockage. Les utilisateurs de base de données, de tableurs, de traitements de texte, de P.A.O, sont donc les premiers intéressés. Pour les autres il apporte un réel comfort d'utilisation.

L'extension mémoire a elle aussi des avantages. Pour la programmation elle permet l'écriture de longs programmes, le compilateur résidant en mémoire. Pour les applications vidéo et musicales cela devient vite indispensable : le travail est plus rapide et les applications plus fouillées. Voyez plutôt les softs qui demandent pour travailler 1 méga au minimum, sinon plus = L!C!A!, Scult 4D, Animate, Videoscape 3D, etc... Par contre ici le deuxième lecteur est indispensable. Elle permet aussi de travailler vraiment en multi-tâches.

En résumé, la priorité d'achat serait pour les applications-

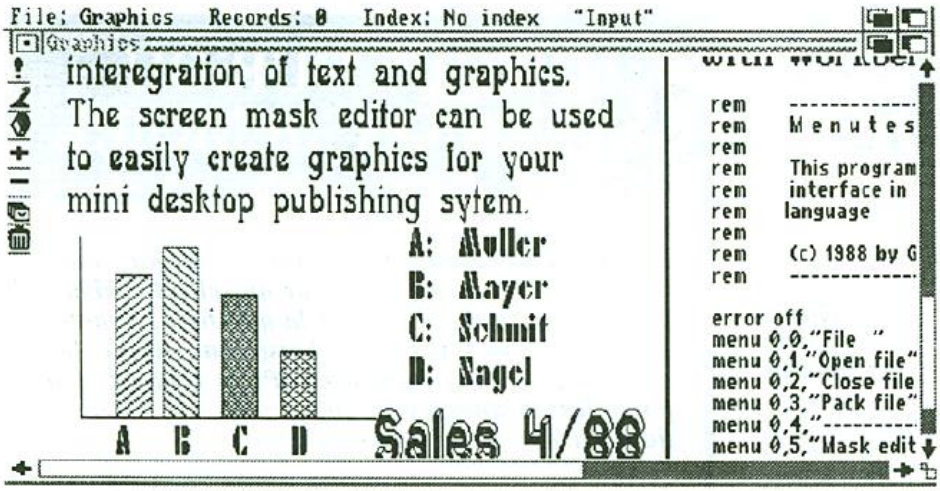
- de bureautique = le disque dur
- de programmation = l'extension mémoire (le disque dur est aussi le bienvenu)
- vidéo-musicale = l'extension mémoire
- personnelles = ? à vous de choisir

Pour 5000,00F environ, vous avez donc le choix entre un disque dur de 30 mégas et une extension de 2 mégas de RAM. L'idéal est bien sûr de posséder les deux!

Remarque : Une configuration de base reste :

1 Mega de RAM
2 lecteurs de disquettes
1 moniteur couleur
1 Amiga forcément!

Alain



Professional DataRetrieve

Base de données relationelle et programmable. Version américaine par Abacus, 5370 52nd St, Grand Rapids, MI 49508, USA. Tél 616-698-0330. Prix $295.

Essai par

Raoul Mengis

Mini-PAO dans votre base de données? Une des possibilités de DataRetrieve...

Péripétie à la Populous concernant ***Professional DataRetrieve.*** *Je veux dire par là que c'est aussi difficile tactiquement que de terminer un monde de la période glacière dans Populous.*

Pour ceux qui font de la programmation c'est comme si on testait le langage C puis le Pascal en passant par le GFA Basic. Car on ne peut pas tester en deux ou trois heures une base de données. La conception du programme change toujours, les langages de programmation sont des univers, ou plutôt des enfers vu la quantité de programmes qui existent sur le marché.. SQL, FRED, 4D, DML, PROFIL, etc... A se cogner la tête contre les murs rien que d'y penser. Enfin...

Professional DataRetrieve:

Une première chose concernant le titre des softs. Ne vous fiez pas au titre, ni à la signification qu'ils contiennent. On devrait laisser aux utilisateurs le soin de juger eux-même s'il s'agit réellement du Pro ou pas! Je me pose d'ailleurs la question de savoir si parfois certains ne nous prennent pas pour des imbéciles! D'ailleurs les bases de données les plus utilisées ne sont pas des Pro : Paradox, DBase IV, FrameWork III., 4D, Oracle, Exel, etc...

Entrons sans tarder dans le vif du sujet. Je constate immédiatement avec désespoir que la version 1.03 que j'ai testée pour vous est en english avec tous les inconvénients que cela comporte, les bouquins et le soft.

On arrive tout de même à mettre les accents dans le texte. C'est déjà mieux que rien.

Une fois là le Soft RUNé, je constate tout de suite un air familier avec Datamat. Après quelques recherches, je découvre que ce sont les mêmes auteurs qui ont fait ce soft. Aïe! Ca sent le réchauffé ...

En comparaison, la version Datamat 1.05 française non-programmable et non-relationnelle fait 275 Kb. DataRetrieve relationnelle et programmable fait 316 KB en tout et pour tout. (SuperBasePro: 275 KB + 175 KB = 450 Kb) La conception du programme est différente par rapport au SuperBase.

DataRetrieve comporte trois parties bien distinctes.

1) le masque écran,
2) le masque imprimante,
3) le masque listing

Une idée assez intéressante je dois l'avouer. Le travail sur les trois masques est assez similaire. Un chose qui est remarquable dans ce soft c'est le résultat des masques "very guut". Les styles et les fonts d'écritures ne s'appliquent pas seulement aux textes d'accompagnement mais aussi aux données elles-mêmes. Il y a en plus la possibilité de faire des cercles et bien sûr les lignes et carrés. La taille des champs est immense jusqu'à 32'000 caractères max. (SuperBase = 255). Le programme comprend aussi de jolies démos. (Avis personel : pour un soft Pro c'en est trop ! Tout ça doit cacher quelque chose. Restons vigilants!).

Nous avons aussi la possiblité de changer les paramètres de l'imprimante dans le programme lui-même. Pas mal ! Il n'y a pas de traitement de texte à part entière. Il faut donc pour cela tout mettre dans un champ. Bon, on a de la marge avec ces 32'000 caractères mais ce n'est pas un véritable traitement de texte avec dés tabulateurs, marges droite et gauche etc...

La programmation

"PROFIL" est le nom du langage de programmation. Et un PRO de plus. Dans ce langage de programmation on trouve quelques bonnes et intéressantes instructions qui laisseraient supposer un avenir prometteur au DataRerieve. MENUX, MENUY, MOUSEX, MOUSEY, MOVEWINDOW, FORMALERT, GADGET mais ...

Il y a un grand mais... car ce langage est loin d'être parfait !

- Premièrement les variables doivent être déclarées et initialisées: voire exemple (pour la facilité de programmer, c'est marron !)
- La syntaxe des instructions n'est pas contrôlée à chaque ligne, Style AmigaBasic ou SuperBase (passage en grande lettre). Temps de mise au point plus long!!
- L'éditeur est très lent pour le déplacement du curseur. On est loin du GFA.

● Lors de ma première prise en main, j'ai immédiatement essayé le compilateur. Eh oui j'ai bien écrit compilateur ! Enfin il aurait mieux fallu l'écrire en deux mots ce com-pilateur si vous voyez ce que je veux dire. Il s'agit certainement d'un coup de pub de OMO comme dirait ce très cher Coluche... (consulter tableaux)

● Si une erreur apparaît dans le programme et que vous compilez vous resterez bec de gaz. Car la compilation se bloque et vous ne pourrez plus corriger la faute. Salut tintin....

● Une fois qu'un programme compilé est chargé, vous ne pouvez plus créer un autre programme car l'instruction New n'existe pas dans les menus. Il faut donc charger un autre programme non compilé! Du style programme avec une seule ligne comprenant l'instruction REM **** programme vide ****. La rapidité de son interpréteur ne suffit pas à friser les mèches de Yul Brynner (en comparaison avec SuperBase qui n'a pas de compilateur).

Exemple de programme

DataRetrieve (PROFIL)	SuperBase (DML)
↕	↕
Programme	
def [i] = num while [i] < 1000 let [i] = [i]+1 wend fopen print "C'est terminé" end	WHILE i% <1000 i% = i%+1 WEND ? "C'est terminé" END
↕ *Durée du programme*	↕
Non compilé 22 secs compilé 17 secondes --	non-compilé 10 secondes compilé n'existe pas

Veuillez noter le style des variables ainsi que l'écriture de ces deux mêmes programmes.

Conclusion:

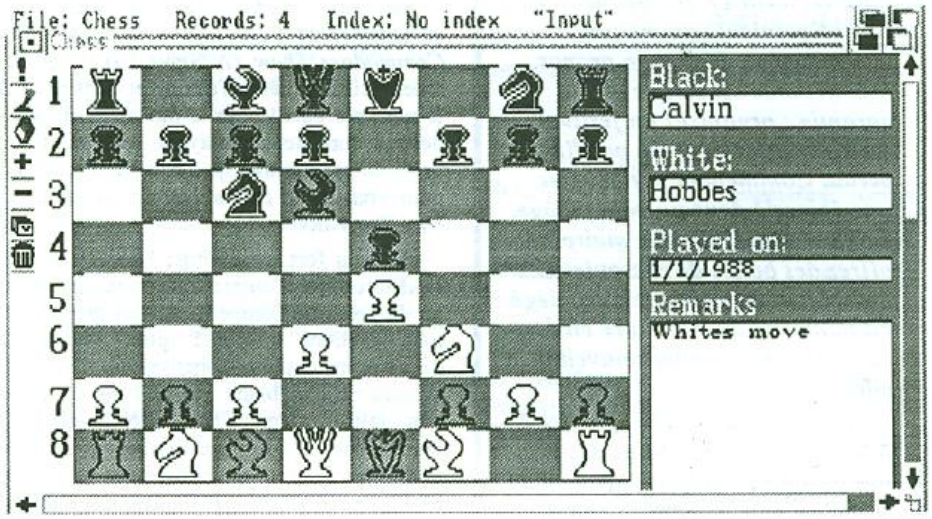
Je pense que ce programme est mieux adapté pour une utilisation amateur que professionnelle. A la place, je vous conseillerais plutôt d'acquérir ***Datamat*** français (pour rester dans le même style) qui lui est mieux programmé. Car je ne vous ai pas parlé des lenteurs des affichages de DataRetrieve concernant les répertoires et les fichiers, ni les petits curseurs assez aléatoires des gadgets. Sur Datamat tout cela fonctionne très bien. Bizarre, car il s'agit pourtant des mêmes programmeurs. Et Datamat est plus ancien que DataRetrieve.

Je signale que le test a été effectué sur Amiga 2000 Version 1.3 de 3MB RAM avec disque dur de 40MB de GVP. Pas de difficulté pour l'installation sur le disque dur.

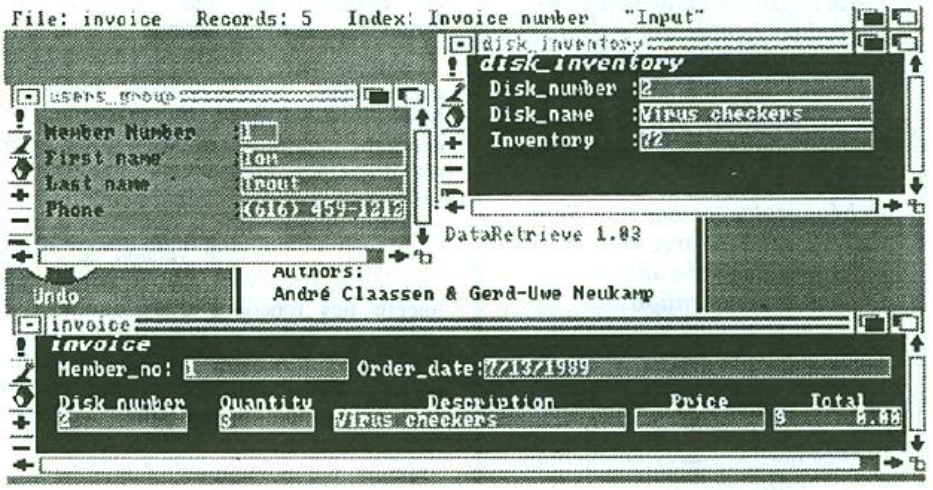
Pour terminer, SuperBase Pro ne risque pas de perdre sa place comme référence. Un peu comme ***Dpaint III*** ou ***PPage*** ou encore ***Sculpt 4D*** dans d'autres domaines de l'Amiga.

Voilà. Si vous avez des questions ou des problèmes concernant les bases de données ou autres, si vous voulez plus de technique ou de pratique, si c'est trop simple ou trop compliqué n'hésitez pas à m'en faire part ou directement à ***A-News***.

Lors d'un prochain article, dans la mesure du possible, je tâcherai de vous présenter la dernière version SuperBasePro avec Arexx ainsi que son tableur SuperPlan. Ou alors quelques notions de base de données relationnelles avec un peu du binaire AND OR et NOT le tout mélangé dans une bonne raclette du Valais. (Pour ceux qui ne connaissent pas le Valais vous prenez une carte géographique - si possible pas la carte du monde car vous ne trouverez même pas la très petite Suisse - une fois trouvé la Suisse c'est tout au sud ou il y a plein plein de montagnes et de glaciers.) ***-Raoul***



Jouez aux échecs dans votre base de données? Pas vraiment, mais vous pouvez garder un fichier de vos meilleures actions.



Autre point fort de DataRetrieve Pro: une fenêtre pour chaque fichier et utilisation du Clipboard pour facilement couper/coller entre les fenêtres.

YETi-les-bons-tuyaux vous offre LE secret qui

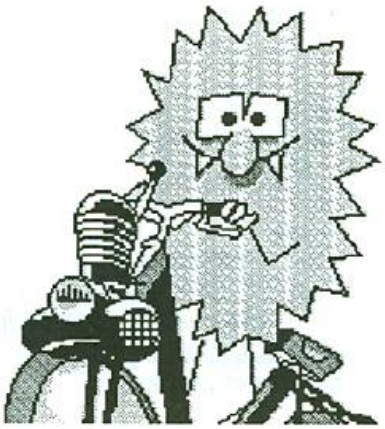
Nous voilà au bout de ces longues semaines d'hystéries estivales. Vous avez fait le plein de souvenirs et de diapos floues qui vous seront certainement d'un grand réconfort moral le jour de décembre où votre chaudière aura décidé de mettre fin à une vie de labeur. En attendant les grands froids, vous êtes d'ors et déjà tourmenté par LA question qui gâche régulièrement la rentrée : Comment faire pour passer des "vacances intelligentes" l'an prochain ?

J'ai personnellement veillé à mettre vacances intelligentes entre guillemets de manière à faire ressortir ce que beaucoup considèreraient comme une contradiction dans mon propos. Ma méthode est simple et garantie : organisez un festival archi-culturel dans un patelin perdu. Commencez par acheter une épicerie dans un petit village, devenez copain avec le maire, offrez des boîtes de cassoulet aux notables et envoyez un colis piégé au ministère de la culture en écrivant clairement votre nouvelle adresse.

La deuxième phase consiste à faire le tour des maisons des jeunes de RFA en faisant miroiter un camping naturiste, de la charcuterie à volonté et des chemins de randonnée pédestre particulièrement fatigants.

La troisième étape consiste à déterminer le nom du festival : évitez de citer le nom du village (bouzigue-les-deux-fougasses ne fait pas culturel), pensez nature - culture, intégrez impérativement un préfixe intello comme néo, archéo, proto, germano .... Remplissez l'épicerie avec de la bière et des nouilles pré-cuites et attendez les subventions.

Quelques petits malins ont déjà eu vent du bon plan mais ça marchera encore mieux l'an prochain. Rappelez-vous, la France doit se placer en position de pôle culturel européen face au défi des échéances de 92



Une chose est sûre, **NewTek** a très bien fait de ne pas attendre 92 pour commercialiser la version 3 de ***DigiPaint***.

A-News vous a déjà parlé rapidement de ce programme dans l'article sur le *World Of Commodore Show* (A-News No.15, p 13). Une société située à Talence et dont je tairai le nom par égard pour la modestie maladive de ses fondateurs m'ayant très gentiment prêté ce programme, je l'ai testé jour et nuit pour vous livrer ce que certains appelent Un Vrai Test Abominable.

Depuis fort longtemps, NewTek fait du HAM comme d'autres font du patin à glace ou du solex de compétition. Ces gringos ont tout d'abord présenté puis vendu un digitaliseur couleur fonctionnant avec une caméra noir et blanc par le biais de filtres très jolis (même **Clive SINCLAIR** n'a jamais osé). Ils ont ensuite réalisé un programme de dessin en HAM pour aller avec. Enfin, ils se sont lancés il y a fort longtemps dans un projet aussi colossal que la conquête de Mars : l'étude du toaster, une petite machine de trucage bon marché dont je vous ai déjà parlé dans ce canard (il semble que ça avance dans une direction tres sympathique, on en reparlera).

Depuis qu'il est sorti, DigiPaint est en concurrence avec ***Photon Paint*** de **MicroIllusions**. Apres avoir essayé les deux dernieres versions de ces deux softs (DigiPaint 3 et Photon 2.0), je penche tres serieusement dans le camp de NewTek pour quelques raisons dont je reparlerai dans ce beau test. La derniere version de Photon semble s'orienter vers la video puisque elle integre des fonctions d'animations assez similaires à celles de DPaint III. La version 3 de DigiPaint se cantonne dans l'image fixe en offrant des capacités de plus en plus similaires à une bonne palette graphique "pro". Cette derniere version tourne avec 512k et un drive mais n'est totalement exploitable qu'avec 1meg. Il est egalement sympathique d'apprendre qu'elle est conçue pour tirer le meilleur de toute carte acceleratrice à base de 68020 ou 30 (j'ai pu tester le programme sur un 2000 équipé du booster 68030 de GVP, AYAYAYAYA-AAAAaaaaaa, banzaiii...)

Ouvrons hardiement la boite

La boite en elle même est assez reussie et se distingue tant par le choix des materiaux que par la qualité des illustrations et la force des coloris tranchant clairement sur le fond noir brillant comme un grand arc-en-ciel impressioniste dans la moiteur d'un soir d'été. Plus rationnelement, elle est belle et difficile à rater bien que d'un format standard à tous ce genre d'utilitaires. On trouve à l'interieur le manuel de 130 pages en anglais, la carte de registration et deux disquettes. L'une d'elles contient DigiPaint 3 et deux images de test, l'autre renferme un utilitaire baptisé Transfer24 qui permet des conversions de formats.

premier passage au comparateur

Bien que d'habitude je recommande, une fois votre copie de travail effectuée, de foncer alègrement dans le programme sans lire la documentation de manière à vous heurter aux problèmes avant même d'avoir lu les solutions, je conseille ici aux habitués de DigiPaint la lecture de la page 9 qui s'intitule "what's new ?" et aux autres un coup d'oeil aux vingt premières pages. Les autres pages fournissent clairement toutes les précisions concernant chaque commande et proposent des sessions de travaux dirigés mais vous y reviendrez plus tard. Une fois ces précautions prises, chargeons. On retrouve les menus en bas d'écran typiques à ce programme (ce qui lui donne un faux air de paintbox) mais tout a été redessiné. Outre les pseudo menus déroulants *Picture, Brush, Palette, Effect, Mode* et *Prefs*, on dispose désormais de quatre panneaux : ***Tools*** regroupant les outils (formes vides et pleines, brosses, ciseaux), ***Text*** permettant de composer des lignes et de charger des fontes standard, ***Controls*** permettant de définir les transparences, les nappages de brosses,l'anti-aliasing et ***Palette*** tient le rôle de la palette. Il n'y a pas de hiérarchie entre ces menus et trois icônes permettent de passer de l'un à l'autre sans contraintes.

Outre ces grosses modifications d'ergonomie et de présentation, le programme réserve énormément de bonnes surprises. Tout d'abord le fait de pouvoir travailler jusqu'à 1024*1024 selon la quantité de CHIP RAM disponible (notons toutefois qu'avec le nouveau super fat agnus et ses 1meg de CHIP RAM on ne dépassera pas 960*960). Le panneau de réglage de la

lui a permis de gagner des dizaines de centimes

résolution permet de déterminer la surface de travail par pas de 2 pixels, d'activer l'entrelacement et de retrouver la résolution standard. Le fait d'accéder à de telles resolution va permettre de retoucher des saisies scanner couleur et de "peindre" des grands formats en bénéficiant des effets de transparences accessibles en HAM. un scrolling automatique impeccable permet un travail sans contraintes mêmes dans ces grandes images (l'image scrolle automatiquement dès que le pointeur de la souris s'approche d'un bord de l'écran). Autre intéressante nouveauté, Undo est maintenant couplé à une chouette commande ***Repeat***. Repeat permet soit de répéter la dernière opération, soit après un Undo et des modifications de réglages de réexécuter automatiquement la dernière manipulation. Cette commande permet de se concentrer sur ses réglages (il n'y a rien de plus ch.... que de devoir repointer dix fois le même cercle au même endroit pour faire une jolie brillance). Parallèlement à cette nouveauté, on apprend à la fin du manuel que DigiPaint 3 est compatible avec

digipaint3

ARexx ce qui permet de l'utiliser en dehors de son interface comme une sorte de "language HAM". Toute les informations nécessaires sont fournies ainsi qu'un répertoire des commandes.

Avec un look et une ergonomie plus clairs, des outils et des modes très puissants plus cette possibilité d'être piloté par script, DigiPaint 3 a clairement pris la tournure d'esprit des grosses palettes graphiques.

Démontage complet

Plongeons nous plus avant dans tout ce que renferme ce nouveau DigiPaint. Tools est le menu que vous propose DigiPaint à la fin du chargement. On y trouve de gauche à droite les fonctions géométriques, tracé libre, tracé continu, ligne/polygone, boite, cercle et ellipse, un sélecteur permettant de choisir entre un tracé simple et une forme pleine, une échelle permettant de définir la taille de la brosse et une série de brosses pré-définies. Dessous, outre les gadgets d'accès aux autres panneaux, Controls, Text et Palette, on retrouve *Undo* et son contraire *Repeat*, la loupe, les ciseaux et un indicateur de coordonnées du pointeur.

Quelques précisions concernant les deux derniers outils cités : la loupe est rapide, on peut y utiliser tous les outils mais elle a un rapport fixe, les ciseaux ont la très intéressante propriété de découper selon la dernière fonction géométrique que vous avez sélectionné (on peut donc découper selon un cercle, une ellipse ou directement à la main). Ces outils sont plus rapides que dans les versions précédentes et corrigent les défauts constatés antérieurement (cercle et ellipse entre autres).

Le tableau ***Font*** permet de charger une police de caractères et crée automatiquement une brosse à partir d'une ligne de texte que l'on tape dans un requester prévu à cet effet. La fonte est disponible en gras, italique et souligné et on dispose d'un anti-alias assez impressionnant. A l'usage, il s'avère intéressant de ne pas écrire directement sur l'écran car on peut faire directement subir tous les traitements des brosses (transparences, wrapping) au texte avant même de le mettre en place.

Le panneau des Controls donne accès aux réglages des effets disponibles : transparences, nappages, rotations et modifications d'échelles. La ***transparence*** peut s'appliquer à la totalité des outils et des brosses. On en définit le niveau par rapport à toute la surface, à une horizontale, une verticale ou un point et on peut différencier les niveaux de transparence des bords de la forme (on a aussi le choix entre deux types de ditherings). Très rapidement, on arrive à maîtriser la grande variété d'effets possible grâce à cette méthode. Ce même panneau permet de définir précisement des déformations et des rotations appliquables à la brosse active. La combinaison des transparences et des déformations permet les opérations les plus dingues sans pour autant être d'un abord complexe. C'est très très fort...

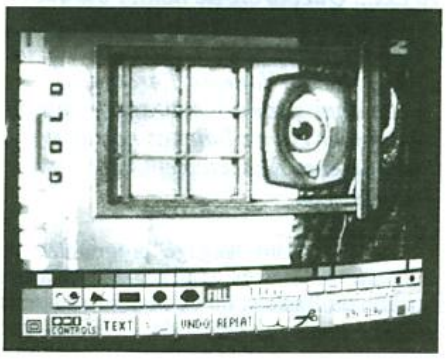
La palette n'apporte rien de nouveau mais s'avère, à l'usage, très bien conçue.

Avis de moi être....

DigiPaint est un très bon produit. C'est le premier programme à permettre de bosser confortablement en HAM. Il intègre de très belles nouveautés qui sont loin d'être des gadgets et s'oriente résolument vers la seule vraie voie du HAM, la belle image fixe. N'hésitez pas à vous offrir ce soft digne d'une vraie palette graphique pour 1190 francs prix maximum.

Carrément autre chose

Je vous signale l'existence d'une société de production vidéo utilisant la miga dans la région de Dax. **Aquitaine Video Production** dispose d'un banc 8mm couplé à un petit



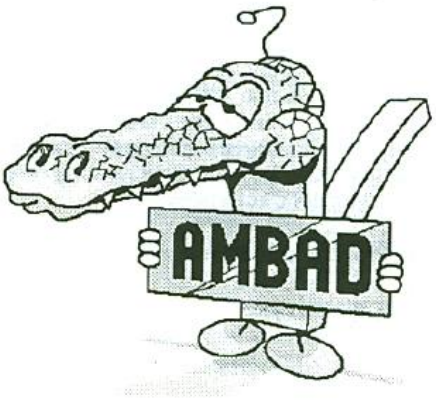
mélangeur **Panasonic MX-10** et d'une régie en **U-matic** avec un mélangeur **SONY**. Ils utilisent un incrustateur **GST 2000** et sont loin d'en être contents. Enfin, ils ont un graphiste particulièrement productif. Cette société travaille principalement dans la vidéo d'entreprise mais propose également toute une gamme de services liés à l'Amiga.

Concernant l'article de **Pierre-Tomy LE BOUCHER** sur la séparation couleur manuelle (p22); je rappelle que ***PIXmate*** dispose d'une fonction de séparation Cyan, Magenta, Yellow avec sauvegarde automatique des trois composantes qui rend l'opération moins répétitive. PIXmate permet également de décomposer en niveaux de gris. Ca ne vous dispensera pas d'utiliser ***DPaint*** pour fignoler vos sélections mais PIXmate fera pour vous la partie la moins marrante du travail.

Avant de vous laisser repartir vous faire étriper dans votre transport en commun favori par des jeunes chevelus, je vous fais part de mon intention de créer une force de lutte anti-lambada, cette danse pour crustacés frigides sponsorisée par la boisson aux oranges des secoués du surmoi.

EL YETi

repeint son plafond



AREXX

par Cedric Beust

Depuis plusieurs mois déjà un nom se fait de plus en plus entendre dans les milieux concernés de l'Amiga: Arexx. Arexx... Quel drôle de nom. Pourquoi pas libellule ou papillon? Est-ce un nouveau fromage ou le dernier tube de la ventriloque Vanessa Paradis? N'écoutant que mon courage, j'enfilai mon imper et mes lunettes noires et j'allai mener discrètement ma propre enquête.

Arexx est un langage programmé par William S. Hawes qui se trouve à mi-chemin du Basic et du C. Mais sa puissance réside bien au-delà de ces simples constatations, ainsi que vous allez pouvoir le constater. La disquette unique est livrée avec un manuel de 150 pages (la version que je possède venant des Etats-Unis, ledit manuel est en anglais. Je ne sais pas si une importation française est prévue). L'installation sur disque dur est très simple: il suffit de recopier le contenu des répertoires c: et libs: et hop! Arexx est fonctionnel.

Arexx a besoin d'un interprète

Avant de pouvoir laisser libre cours à son inspiration dévastatrice, il faut exécuter un petit programme qui reste résident: rexxmast. Ceci fait, l'écriture des programmes se fait avec votre éditeur favori puis s'exécute directement avec la commande rx. Par exemple,

```
/* Essai */
say "Vive A-News"  /* say écrit sur la
sortie standard */
```

que l'on sauve sous le nom toto par exemple, puis **rx toto** et l'affaire est dans le sac. Cet exemple appelle une remarque: Arexx est un langage interprété (c'est-à-dire que chaque instruction est analysée et exécutée quand son tour vient). Ceci présente l'immense avantage de pouvoir écrire très rapidement vos programmes, mais en revanche, l'exécution est plus lente. Ceci dit, les programmes écrits en Arexx n'étant pas fait pour être rapides, ce défaut est rapidement oublié.

Arexx est un sale type

Autre aspect que les basicomaniaques apprécieront, point n'est besoin de déclarer vos variables avant de les utiliser. Arexx déterminera comme un grand leur type quand vous leur ferez une première affectation (ce type pouvant changer ultérieurement). Les instructions du genre suivant sont donc autorisées:

```
/* Programme qui ne fait rien */
i = 1
i = "Y'a d'la joie"
```

L'absence de types dans un langage autorise la programmation sauvage et débridée. Soyez donc vigilant en utilisant ce genre d'économie au rabais. Mieux vaut garder l'habitude de conserver le même type à une même variable dans un programme.

Arexx se laisse tracer

Dernier point important, le déboguage sous Arexx se fait très simplement à l'aide d'une instruction que l'on rajoute directement dans son programme: **trace**. Celle-ci permet en fonction des options qui la suivent de voir se dérouler pas à pas toutes les étapes du programme ainsi que les calculs intermédiaires.

Arexx à la loupe

Les autres fonctions (et non pas fonctionnalités, merci!) du langage sont les suivantes: existence de fonctions (**procedure return**), boucles de contrôle (**do**), test conditionnels (**if then else**), choix multiples (**select when otherwise**), entrée et sortie sur la fenêtre active (**say echo push pull**) et gestion très poussée de l'analyse de lignes de commandes (**parse**).

Ceci pour les instructions standard du langage. Mais il est possible de recourir à d'autre fonctions situées dans les bibliothèques (et non pas librairies, merci!) internes et externes. Il n'y a donc en théorie rien que le C ou l'Assembleur puisse faire et qu'Arexx ne puisse pas (remarque à prendre avec des réserves). La réciproque est fausse. Venons-en à l'intérêt d'utiliser Arexx plutôt qu'un de ces langages.

Arexx a plein de petits amis

Sur la disquette se trouve un fichier nommé **products** qui contient tous les logiciels sortis à ce jour qui sont compatibles avec Arexx (ils ne sont qu'un vingtaine mais la liste va certainement s'agrandir). Citons ***Txed Plus, CPR*** (le debugger de Lattice), ***CygnusEd, SuperBase Professional***, etc... Mais que signifie exactement "compatible avec Arexx"? Cela veut tout simplement dire que vous pouvez créer vous-même vos fonctions et les rajouter au logiciel en question. Prenons un exemple avec **CPR**. Supposons que l'on désire en plus des commandes habituelles une instruction 'avail' qui nous donnerait la mémoire disponible. Sous CPR, l'affichage de quelque chose se fait avec l'instruction 'd'. Comme il existe une fonction dans Arexx qui réussit ce difficile exercice (storage()), le programme pourrait se résumer à:

```
/* Exemple */
'd "' || storage() 'octets libres'
/* Les || signifient concaténation */
```

Il faut maintenant assigner rexx: au répertoire dans lequel on va sauver ce programme que l'on va appeler tout à fait au hasard avail.cpr (la terminaison .cpr est indispensable pour que CPR puisse retrouver les commandes qui le concernent. N'oubliez pas que tous les logiciels compatibles avec Arexx iront chercher leurs macros dans rexx: et ils auront chacun un suffixe spécifique). Et ensuite, oh! miracle, CPR possède une fonction supplémentaire en la personne de avail (n'oubliez pas d'exécuter rexxmast avant). Bon, là je ne me suis pas trop fatigué étant donné que j'ai pris cet exemple directement sur la disquette Lattice (eh oui! ils fournissent des macros Arexx. Il semble cependant y avoir quelques problèmes de compatibilité avec la version actuelle d'Arexx (1.10) par rapport aux versions précédentes sur certaines commandes). Mais nul doute que la compatibilité avec Arexx ajoute un argument de poids à la publicité d'un logiciel. Il n'y a aucune limite à ce que vous pouvez écrire.

Signalons pour finir la présence de plein de petits utilitaires dans c: qui simplifient beaucoup la mise au point des programmes. Par exemple, la commande **tco** ouvre une nouvelle fenêtre dans laquelle iront s'inscrire tous les messages d'erreur détectés dans votre programme (très utile pour ne pas les confondre avec les sorties du programme lui-même).

La simplicité du langage et ses possibilités de connexion sur d'autres logiciels font d'Arexx un produit promis à un grand avenir qui va sûrement être appelé à jouer un grand rôle dans le développement et l'utilisation des programmes sur Amiga. A surveiller attentivement dans les mois qui vont suivre.

Encore sous le choc du sérieux de ma conclusion, je décidai d'en rester là pour aujourd'hui et j'arrêtai donc de cogner ma secrétaire avec le coup de poing américain que j'avais ramené clandestinement dans mon oreille droite d'une autre de mes périlleuses missions en Dordogne. Mais ceci est une autre histoire.

Cédric

n'est pas anoRexxique

Remerciements particuliers à Jean-Charles et Cédric2.

Arexx, par William S. Hawes
Disponible (entre autres) chez Software Shop 84 Pleasant ST. Worcester, MA 01608 USA ($39.95).

ZORGLUB

SHELL POUR DEBUTANTS

Tiens, le titre du film a changé? Ben oui, il faut vivre avec son temps. Le CLI a vécu, tout être normalement constitué qui avait le Workbench 1.2 est passé au 1.3 (note: suite à certaines remarques lues sur DEEP: çà ne dispense pas de compléter les insuffisances notoires de l'Amigados en matière d'interface utilisateur (comparativement aux capacités du hardware) par une bardée d'outils bien choisis dans le domaine public (fin de parenthèse)) ; pour les distraits qui se demanderaient encore comment trouver le Workbench 1.3, il suffit d'aller chez un revendeur Commodore pour échanger les disquettes 1.2 contre les équivalentes en 1.3 et de payer la modique (!!!) somme de 190F pour avoir une splendide doc en français.

Mon lecteur est censé avoir lu la série des articles "*CLI pour débutants*" et fait les quelques petits exercices qui y sont expliqués. Il sait se mouvoir à travers les répertoires, déplacer, renommer les fichiers, et lire les fichiers de texte.

Il connaît les noms des commandes du répertoire C: et est en mesure de trouver la description de leur fonction et de leur syntaxe dans la doc, à laquelle, encore une fois, ces articles n'ont pas vocation de se substituer.

Il a donc le grade d'explorateur.

9ème épisode
Retour à la caverne des jolies blondes

Nous allons cette fois étudier les fichiers **SCRIPT**, ce sera une manière de mettre un certain nombre de commandes au travail et donc de mieux les connaître.

Tout d'abord, un fichier SCRIPT est un simple fichier constitué d'une suite de commandes normalement trouvées dans le répertoire C, mais ces commandes peuvent être n'importe quel programme directement exécutable, à condition qu'il "rende la main" au SHELL, c.-à-d. qu'une fois exécuté, ou lancé si c'est un programme qui restera résident, on ret rouve le prompt du SHELL et qu'on puisse continuer à envoyer d'autres commandes dans la même fenêtre, et qu'elles s'exé cu tent. J'appelle ces programmes des programmes "bien élévés".

Bien Elévé

Exemple:

2.WB1.3 > **echo "Bonjour"**
Bonjour
2.WB1.3 >

la commande "*echo*"est bien élevée.

En fait, les programmes qui finissent une tâche avant qu'on ne demande autre chose, sont en général par définition bien élevés, ils rendent la main au SHELL après avoir fait ce que l'on demandait; il y en a d'à moitié bien élévés qui demandent un retour de chariot pour faire réapparaître le prompt.

C'est parmi les programmes qui fonctionnent, en permanence que l'on trouve les programmes mal élevés.

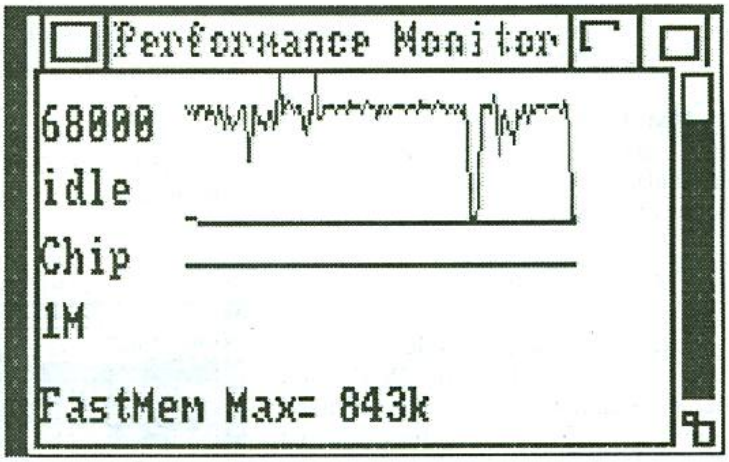
Mal Elévé

Un exemple de programme intéressant mais mal élévé: ***PerfMon***. Vous le trouverez sur votre disquette Extras 1.3, tiroir Tools. Imaginons que vous l'ayez copié dans le répertoire System de votre WB1.3, faisons:

3.WB1.3 > **system/PerfMon**

vous voyez apparaître une petite fenêtre dans laquelle sont données en permanence des informations sur le fonctionnement du système: temps d'occupation du processeur, mémoire disponible.

Mais votre fenêtre SHELL est bloquée; vous pouvez y écrire ce que vous voulez, cela s'affiche, mais rien ne se passe. Ce n'est que lorsque vous aurez cliqué dans le gadget de fermeture de PerfMon que l'AmigaShell essaiera d'interpréter et d'exécuter ce que vous avez tapé. La plupart du temps d'ailleurs, cela se soldera par un message:



2.WB1.3 > unknown command .....

Un exemple de programme bien élevé (c'est un programme du domaine public): ***VirusX***. Imaginons que vous l'ayez mis dans votre tiroir *Utilities*, faisons:

2.WB1.3 > **utilities/VirusX**

La micro-fenêtre de VirusX apparaît dans le haut de l'écran, le programme est là, il surveille en permanence toute disquette introduite dans le lecteur, mais aussitôt chargé, il rend la main au SHELL et nous retrouvons notre familier:

2.WB1.3 >

Il y a des programmeurs qui vont rugir et donner d'excellentes raisons techniques pour que leurs programmes soient "mal élevés". A ceci j'oppose une réponse double bien que simple:

1/ Je me fous des raisons techniques, ce qui m'importe en tant qu'utilisateur, c'est le résultat

2/ Il y a des gens qui arrivent à écrire des programmes "bien élevés".

Pour les programmes mal élevés, nous utiliserons la commande *RUN*, ou une des commandes ***RUNBACK*** ou ***ARUN*** du domaine public, mais ceci viendra en son temps. Pour le moment, créons donc un fichier script avec ce que nous trouvons dans notre répertoire C:.

Créons un fichier SCRIPT

Pour créer un tel fichier, que nous appelerons par exemple TOTO, juste pour faire original, nous envoyons:

2.WB1.3 > **ed TOTO**

Une fenêtre s'ouvre, intitulée Ed 1.14 (ou une autre version le cas échéant), et au bas de laquelle nous lisons en rouge :

Creating new file.

S'il avait existé dans le répertoire racine de notre disquette WB1.3 un fichier nommé TOTO, son contenu aurait été affiché, à moins qu'il ne s'agisse d'un fichier binaire, auquel cas la fenêtre de Ed se serait refermée immédiatement, en laissant le message :

File contains binary.

Bon, dans le haut de notre fenêtre de Ed, tapons:

echo "Bonjour, voici des informations sur le système"
avail
info
echo "Au revoir"

après quoi pressons la touche *Esc*, il apparaît un astérisque dans le bas de la fenêtre, tapons "**x**", ce qui donne à Ed l'ordre d'écrire dans le fichier TOTO ce que nous venons de taper, referme la fenêtre de Ed et rend la main au CLI.

Pour vérifier l'existence de notre fichier TOTO, tapons:

Verification

2.WB1.3 > **list toto**
toto 87 —rwed Today 15:37:22

1/ remarquez l'indifférence de l'Amiga Dos aux majuscules et minuscules

2/ nous sommes en présence d'un fichier nommé toto, d'une longueur de 87 "mots", né aujourd'hui à l'heure indiquée

3/ les lettres *rwed* signifient:

r read (lire) autorisé en lecture
w write (écrire) autorisé en écriture
e executable
d delete (détruire) effaçable par la commande delete

Faites l'exercice, en utilisant la commande *PROTECT*, de rendre TOTO inaccessible à la lecture, non modifiable, ou impossible à effacer. Il suffit de taper PROTECT suivi des lettres convenables, vous pouvez en vérifier l'effet grâce à LIST.

Quand vous avez fini, remettez TOTO dans son état initial en tapant:

2.WB1.3 > **protect toto rwed**

A présent nous allons faire fonctionner ce fichier, grâce à la commande *EXECUTE*. Mais tout d'abord, je vous demande de faire soit :

2.WB1.3 > **rename c:execute c:x**

soit :

2.WB1.3 > **alias x execute**

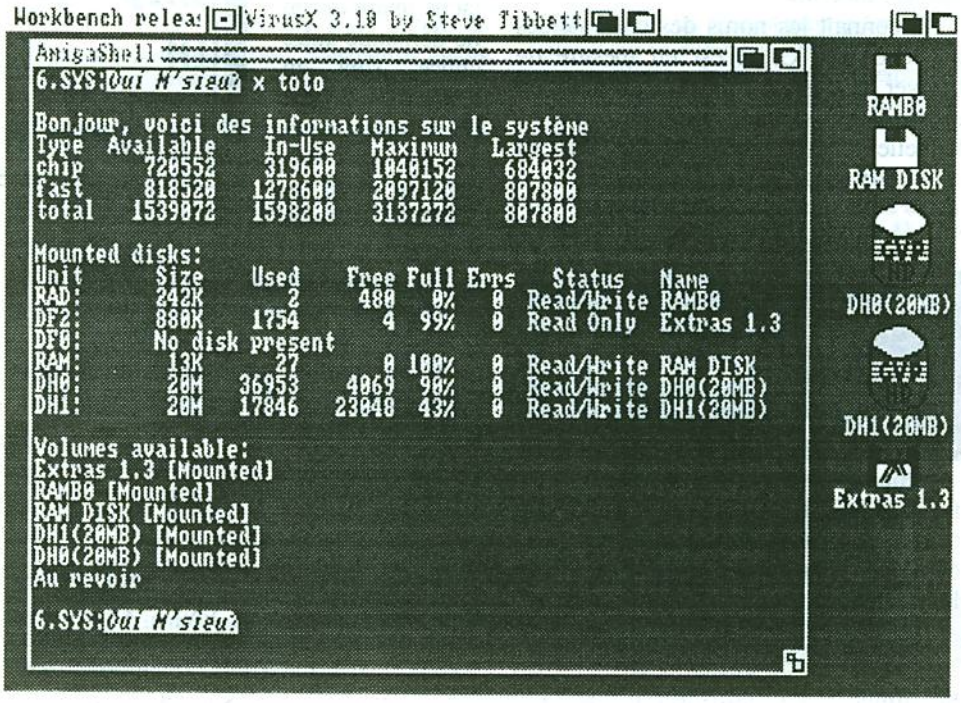
Ceci permettra de taper *x* plutôt qu'*execute* qui est trop fatigant à mon goût.

Toujours une copie!

Remarques:

1/ J'espère que vous travaillez sur une copie de votre disquette Workbench (vous n'êtes pas fou !)

2/ Pour y faire de la place, virez



donc ***Notepad*** de votre tiroir *System* (on l'a déjà dit, mais il faut parfois insister ...)

Yop fraise pour tout le monde

3/ Le premier qui me dira pourquoi dans le cas présent rename vaut mieux qu'alias aura un *Yop* fraise.

Celui qui me dira qu'en fait alias vaut quand même mieux que rename à condition de le mettre au bon endroit, est en avance de trois chapitres et à droit à un second *Yop* fraise.

Ceci fait, tapons:

2.WB1.3 > **x toto**

et le système, après une formule de politesse, nous donne de l'information sur la mémoire disponible, sur la place disponible sur la disquette et sur les gestionnaires activés, et finalement nous resalue aimablement.

Bien, me direz-vous, mais j'aurais obtenu la même chose bien plus vite en tapant directement les commandes en question.

C'est évident, mais un programme n'est-il pas autre chose qu'une suite d'instructions que l'on peut faire se répéter à volonté par une seule commande de lancement?

Script = Programme

Les fichiers SCRIPT ne sont autres que de petits programmes constitués de commandes qui s'exécutent en série. L'exemple type en est la fameuse startup-sequence qui, au démarrage du système, le met en état d'être utilisé plus ou moins convivialement selon ce qu'elle contient et ce qu'elle met en action.

Ce n'est pas fini !

Faisons:
2.WB1.3 > **cd libs**
2.WB1.3:libs > **x toto**
EXECUTE: can't open toto

Execute n'a pas trouvé TOTO dans le répertoire courant.

Essayons en donnant au système le "chemin" complet (path):

2.WB1.3:libs > **x wb1.3:toto**
ou
2.WB1.3:libs > **x /toto**
ou
2.WB1.3:libs > **x :toto**
ou
2.WB1.3:libs > **x df0:toto**
ou enfin
2.WB1.3:libs > **x sys:toto**

et tout cà marche.

La répétition est l'âme de l'enseignement. Si vous ne voyez pas précisément pourquoi toutes ces syntaxes sont équivalentes, allez relire les articles "***CLI pour débutants***". Si vous l'avez vu sans hésiter, vous avez de nouveau droit à un *Yop* fraise. A la fin de l'article, vous serez malade comme un chien, à moins que par chance vous n'aimiez pas le *Yop* fraise.

De plus en plus fort

Faisons:

2.WB1.3/libs > **cd /**
2.WB1.3 > **copy TOTO s:**
2.WB1.3 > **delete TOTO**
2.WB1.3 > **cd libs**
2.WB1.3 > **x toto**

et çà marche.

Un fichier de commandes placé dans le répertoire S: peut être appelé de partout par la commande Execute.

Et pour couronner le tout:

2.WB1.3 > **cd s:**
2.WB1.3:s > **protect toto srwed**
ou
2.WB1.3:s > **protect toto +s**
ou encore
2.WB1.3:s > **protect toto s add**
2.WB1.3:s > **list toto**
toto 87 -s-rwed Today 16:25:30

nous avons ajouté au fichier TOTO le "bit s" qui lui donne une qualification complète de fichier script.

Faisons:

2.WB1.3:s > **cd /libs**
2.WB1.3:libs > **toto**

et TOTO s'exécute devant nos yeux qui devraient raisonnablement en être éblouis.

Si Ed: est gentil il insérera ici un dessin de la taille d'un timbre-poste, fait avec ***Deluxe Paint II*** en basse résolution et qui représente votre tête face à votre admirable travail.

(Ed: Ca c'est du PPage, c'est pas du DPaint)

Un fichier de commandes, muni du bit "s" et situé dans le répertoire S: est exécutable de partout, rien qu'en tapant son nom.

En d'autres termes, il jouit des mêmes propriétés qu'une commande du répertoire C: .

Nous n'avons pas fini avec les scripts.

Le mois prochain - ASK

Le Workbench 1.3 a apporté une nouvelle commande, qui s'appelle *ASK*, et qui va nous permettre, dès la prochaine fois, d'écrire des fichiers script interactifs, c.-à-d. qui à certains points de leur exécution, nous demanderont notre avis avant de continuer leur exécution, et la modifieront en conséquence.

C'est-y pas beau, tout çà???

A la prochaine.

Zorglub

Faites vos sélections couleurs

La création graphique assistée par ordinateur a changé la vie des graphistes, roughmans, illustrateurs et ainsi que celle des agences de publicité qui ont besoin de réaliser des images précises et rapides. Ces images appelées "rough" vont servir de base aux photographes, illustrateurs et imprimeurs.

Le rough traditionnellement réalisé aux feutres à alcool sur papier Layout donne tous les renseignements utiles : cadrage, positions des sujets, couleurs, direction de la lumière, et le choix de la typographie. Le rough, avant d'être donné au photographe ou bien à l'illustrateur, est toujours soumis au client qui le plus souvent désire une petite modification, ce qui oblige quelquefois le roughman à refaire son dessin. On peut voir ici l'intérêt du rough électronique.

Comme vous avez pu le constater dans vos magazines préférés il n'est pas rare de voir le rough directement imprimé lorsque les qualités graphiques et artistiques le permettent.

Les roughs

Si je vous parle du rough, c'est parce qu'actuellement les images conçues avec l'Amiga et j'inclus les digitalisations, ne sont pas encore de la qualité des photographies ou des illustrations réalistes, mais tout à fait suffisantes en ce qui concerne le rough. Toutefois, si l'on considère l'image comme un élément représentatif d'une idée ou d'un concept en matière d'art ou de communication, ce choix visuel peut alors être utilisé.

Mais rappelons que la chaîne graphique, c'est à dire conception (rough), finalisation (doc d'exécution),photogravure (sélection des cou- leurs), impression coûte cher.

Afin de mieux vous rendre compte, voici les prix moyens des coûts d'impression d'une image à partir d'un document d'exécution que vous réalisez vous même.

Photogravure: Format A4 (21 x 29,7) brut de scanner avec cromalin: 800,00 HT. C'est à dire décomposition des couleurs sans retouche sur 4 films Noir et blanc repré- sentant les 4 couleurs primaires, Magenta, Cyan, Jaune et Noir.

Imprimerie : Format A4, papier couché en mille exemplaires: 2000,00 HT environ.

Le seul poste sur lequel on peut intervenir, c'est celui de la photogravure, c'est à dire faire soi-même ces décompositions couleurs avec Dpaint II sur n'importe quelle imprimante couleur ou noir et blanc. Le système est simple et rapide !

A partir d'une image couleur réalisée avec Dpaint, faire 4 nouvelles images en

par

Pierre Tomy LE BOUCHER

illustrateur à Poitiers

sélectionant chaque couleur et en l'ammenant à un niveau de gris correspondant à la couleur primaire qui lui est propre.

Ceci demande peut être une explication ...

Synthèse additive:

Quand on parle de synthèse additive, c'est que l'on parle de lumière colorée. Autrement dit: le sys- tème RVB (Rouge, Vert et bleu), c'est celui, par exemple, de votre Amiga. Comme vous avez pu le constater en mélangeant du rouge et du vert, nous obtenons du jaune. Bleu et Rouge égale Magenta. Vert et Bleu égale Cyan. Et évidemment Rouge plus Vert plus Bleu égale Blanc.

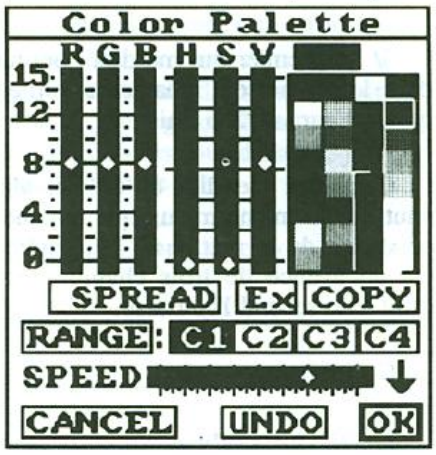
Synthèse soustractive:

Quand on parle de synthèse soustractive, c'est que l'on parle de lumière blanche (le soleil) éclairant des objets colorés. Autrement dit, le système MCJ (Magenta, Cyan et jaune primaire: Si vous mélangez de la gouache Magenta et Cyan, vous obtenez du Bleu. Jaune et Cyan égale Vert. Jaune et Magenta égale Rouge. Magenta plus Cyan plus Jaune égale Noir.

Vous avez tout de suite compris qu'il existe un rapport direct entre ces deux synthèses car les composantes sont les mêmes et notre but grâce à Dpaint est de passer de la lumière colorée à la couleur pigmentée.

Voici un exemple simple

Vous vous trouvez devant votre Amiga avec Dpaint : Affichez le color palette, choisissez n'importe quelle



couleur et faite en un blanc pur, C'est à dire R15, G15 et B15, nous sommes en lumière colorée et les trois couleurs RVB nous donnent du Blanc. Maintenant baissez le curseur du Rouge à 0 et l'on obtient du Cyan. Si l'on baisse celui du Vert, nous obtenons du Magenta et si l'on baisse celui du Bleu nous obtenons du Jaune et si l'on baisse les trois curseur, nous obtenons le Noir, c'est à dire que l'on peut considérer que le Cyan plus le Magenta plus le Jaune nous donnent du Noir comme en couleur pigmentée. Quand vous ferez une décomposition couleur concidérez que... si le curseur du Rouge est à 0, alors le Cyan est à 100 %, si le curseur du Rouge est à 15, alors le Cyan est à 0 % et évidemment si le curseur du Rouge est à 8, le Cyan est environ à 50 % etc ... Il en va de même pour les autres couleurs.

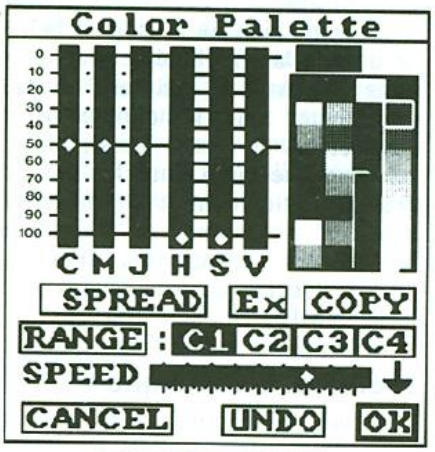
Seulement dans une image, les couleurs sont rarement toutes primaires. Le plus simple pour réaliser une décomposition couleurs est de le faire avec un exemple simple... Dessinez 7 carrés sur fond Blanc.

Le premier carré en Rouge R15, G0 et B0, le deuxième en Vert : R0, G15 et B0, le troisième en Bleu : R0, G0 et B15, le quatrième en Cyan : R0, G15 et B15, le cinquième en Magenta : R15, G0 et B15, le sixième en Jaune : R15, G15 et B0, et le septième en Marron : R10, G5 et B2

Sauvez cette image, sous le nom, par exemple, "*imageQuadri*"

en quelques minutes avec DPaint

Nous allons commencer par l'image du Cyan, c'est à dire rechercher dans toutes nos couleurs le pourcentage de Cyan.



Voici le color palette qu'il faut imaginer

Carré numéro 1: Le Rouge ne possède pas de Cyan car le curseur R = 15, il faut donc éliminer ce carré qui ne sera pas sur le film du Cyan en mettant les curseurs G et B sur 15.

Carré numéro 2: Le Vert possède 100 % de Cyan car le curseur R = 0, mais il faut d'autre part éliminer le Jaune, c'est à dire mettre le curseur B sur 15.

Carré numéro 3: Le Bleu possède 100 % de Cyan car le curseur R = 0, mais il faut d'autre part éliminer le Magenta, c'est à dire mettre le curseur G sur 15.

Carré numéro 4: Cyan donc évidemment vous le laissez tel quel.

Carré numéro 5: Magen- ta, le faire disparaître car il ne contient pas de Cyan en mettant le curseur G sur 15.

Carré numéro 6: Jaune, le faire disparaître car il ne contient pas de Cyan en mettant le curseur B sur 15.

Carré numéro 7: Le Marron contient 10 de Cyan comme l'indique le curseur R, éliminez les deux autres composants du marron en mettant les curseurs G et B sur 15.

Vous obtenez maintenant la sélection du Cyan. Sauvez votre image sous le nom "imageCyan". Rappelez ensuite la première image "imageQuadri" et faites le traitement pour le Magenta. Cela ne vous prendra en fait que quelques secondes car il suffit de mettre à 15 les curseurs de R et B pour chaque couleur puisque c'est le curseur G qui indique le pourcentage de Magenta.

Suivez le même principe pour le jaune car c'est le curseur B qui indique le pourcentage de Jaune et vous voici avec votre image décomposée en 3 couleurs.

Seulement en imprimerie les documents doivent être en Noir et Blanc c'est à dire que la sélection couleur du Cyan doit être en Noir. Ce qui est très simple pour nous, il suffit pour chaque couleur de l'amener au niveau de gris correspondant, sachant que votre imprimante ne sortira que des points noirs. Donc, quand le Cyan est à 100 % il vous suffit de baisser les deux autres curseurs pour en faire un Noir 100 %. Pour le carré Marron qui possède les 3 composantes, les 3 curseurs pour le film du Cyan seront à 10, pour le film du Magenta les 3 curseurs seront 5 et pour le film du Jaune les 3 curseurs seront à 2.

Pour l'exemple, je vous ai fait passer par les couleurs primaires afin de bien comprendre ce qui se passait, mais il est évident que lors d'une sélection couleur, chaque couleur est directement amenée au niveau de gris qui lui correspond.

Par contre si vous possédez une imprimante qui imprime sur acétate vous pourrez vérifier vos sélection couleurs en sortant chaque film dans sa vraie couleur et les superposer pour voir le résultat.

Et le film du Noir ?

Pour le film du Noir, il n'y a rien de plus simple, vous éliminez tout ce qui n'est pas Noir selon le même principe avec les curseurs.

Quelques conseils:

La technique offset en imprimerie tolère mal quatre aplats de couleur les uns sur les autres, il faut donc éviter dans vos sélections de mettre les trois couleurs primaires plus le noir pour obtenir un noir. Il faut donc créer des noirs que sur le film du noir.

Il faut également faire attention aux petites surfaces où le noir est créé par le Cyan, Magenta et Jaune ce qui donne en réalité un brun foncé proche du noir et qui a l'aspect d'une couleur chaude et qui à un effet désagréable quand il est à côté d'un noir fait avec de l'encre noire et qui lui, donne l'aspect d'une couleur froide. Le moyen d'éviter cela et de créer au moment de la sélection du Magenta, un gris (curseurs sur le 8) correspondant à l'emplacement du noir ce qui permettra de réchauffer le Noir puisque l'on obtiendra du Noir sur 50 % de Magenta.

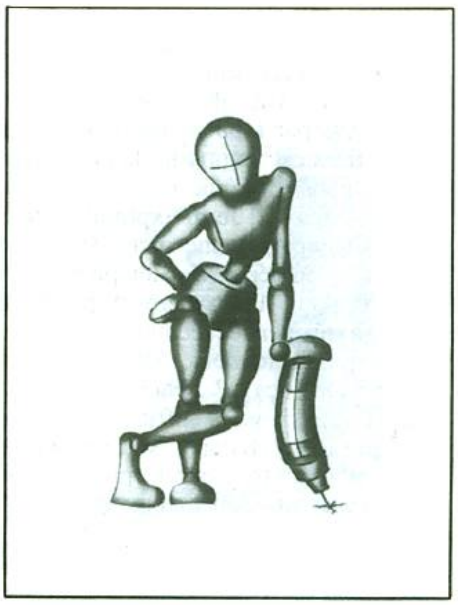
D'autre part il n'y a pas de problème d'écart de trames car les encres sont transparentes et si éventuellement vous pensez que cela peut vous causer un problème, il suffit de faire un décalage de quelques dixièmes de millimètres sur la machine lors de l'impression de chaques couleurs.

Surtout n'oubliez pas de mettre des croix de montage sur votre dessin avant de le décom- poser et également d'indiquer chaque couleur sur vos sélec- tions. Sinon vous obtiendriez des images bizarres.

Et enfin n'hésitez pas à travailler plus grand pour gagner de la définition. L'imprimeur se chargera des réductions et en profitera pour transformer vos quatre images sur papier sorti de votre imprimante, en 4 films prêts à monter pour faire les plaques offset.

Voici la manière de décomposer les couleurs d'une image grâce à Deluxe Paint en quelques minutes. Bien sûr, pour l'instant, nous sommes limités à 32 couleurs, mais j'ai déjà une petite idée pour la décomposition des images H.A.M (4096 couleurs)

Graphiquement Vôtre.
Pierre Tomy LE BOUCHER



Bonjours à tous les fans d'Amiga-News ainsi qu'à tous ceux qui utilisent l'Amiga en Pro. Nous voilà replongés dans les délires des bases de données.

La Base de données

Dès la première utilisation du SuperBase, nous sommes étonnés de la facilité d'emploi de ce programme. Ceci est dû en grande partie à une judicieuse transposition avec un appareil du type magné- tophone cassette ou vidéo. En effet, on retrouve ici toutes les fonctions usuelles : Pause, Stop, premier enregistrement, défilement rapide arrière, enregistrement précédent, enregistrement courant, enregistrement suivant, avance rapide, le dernier enregi- strement, la touche de recherche, une option pour filtrer les enregistrements désirés. Pour terminer, nous trouvons aussi la fonction permettant de passer un champ IFF (Image, Musique). Toutes ces fonctions son représentées graphiquement sur l'écran et activées à l'aide de la souris en clickant dessus.

La création d'un fichier à l'aide du SuperBase se fait assez rapidement et avec simplicité. Un petit conseil que je vous livre concernant les bases de données en général : réfléchissez bien avant de commencer sur la manière de classer vos données et ne créez que des indexes nécessaires pour vos recherches. Un des avantages du SuperBase par rapport à d'autres bases de données est la possiblité de pouvoir insérer dans le même champ plusieurs informations ?!!! Je m'explique... Prenons par exemple une personne ayant plusieurs numéros de téléphone. Un numéro pour l'appartement privé, un pour sa résidence secondaire et deux autres professionnels. Alors comment entrer tout ça ? Facile avec le SuperBase : il vous suffit de créer par exemple deux champs, soit un pour le privé et un autre pour le pro ou alors carrémnent un seul champs.

Lors de la saisie si l'on désire insérer un deuxième voir un troisième numéro (jusqu'à 9 possiblités au maximum), il suffit d'utilier la fonction CTRL N ou CTRL P pour pouvoir se déplacer sur un autre numéro de téléphone dans le même champ. Ce qui donne en fait pour résultat un mini tableau de max. 9 éléments pour un champs dans le style "TelPrivé (1)" "TelPrivé (2)" ....etc

Le traitement de texte

Le traitement de texte que l'on obtient par l'intermédiaire de la souris est relativement sobre. Mais il comporte tout de même les fonctions telles que le soulignement, italique, écriture en gras et toutes ses combinaisons. Concernant la mise en page, nous avons la possiblité de placer plusieurs réglettes pour les tabulateurs aisi que l'ajustement des marges droite et gauche. Notons tout de même que les fonction d'alignement à droite ainsi que centrage du texte font ici défaut. En résumé, nous sommes en présence d'un traitement de texte très simplifé mais positif. Toutefois une ombre apparaît dans ce tableau : la fusion n'est posssible uniquement qu'avec un seul fichier. Dommage !!

Le langage de programmation

Nous voilà arrivés au coeur du SuperBase ! Je tiens d'abord à signaler qu'étant donnés les moyens qu'offre le SuperBasePro le langage de programmation sera uniquement utilisé pour des applications de bases de données multi-fichiers ou une applicàtion complexe demandant de nombreuses manipulations.

- Tout d'abord, l'éditeur et le langage de programmation sont assez proche de celui de l'AmigaBasic avec en plus des commandes concernant les fichiers.

- La vérification de l'exactitude de la syntaxe grâce au changement en majuscule des instructions se fait par le programme lui-même.

-La programmation se fait sans numéro de lignes même avec le GOTO et le GOSUB RETURN. (Exemple : GOSUB routineCalcul). Il possède aussi tout ce qui concerne les menus déroulants et une vingtaine de requester différents que l'on peut programmer soi-même. Concernant le langage de programmation lui-même nous y reviendrons dans une série d'articles qui suivront.

Bien entendu il y'a la possiblité de pouvoir enchaîner une suite de programmes. On obtient de cette manière toute une série de modules imbriqués les uns avec les autres sans que l'utilisateur ne se doute de rien.

Il existe bien sur aussi pour la base de donnée la possiblité de mettre des mots de passes et ceci sur 3 niveaux pour éviter tous les curieux ou les déstructeurs de mettre leurs grains de sel. Il existe aussi pour les vrais de vrai une option detinée à protéger vos modules contre d'éventuels bidouilleurs intempestifs. Dommage qu'il n'y ai pas de compilateur ou de RUN TIME.

L'éditeur de masque

Nous voilà enfin arrivés à la fine fleur du SuperBase Pro. En réalité nous avons affaire à un programme complètement séparé livré avec le SuperBase Pro. Ceci est dû sans nul doute à la taille du programme qui fait plus de 278 KB ainsi que l'éditeur de masque de 187 KB. Le total de la facture nous donnera donc en tout et pour tout 465 KB !! En fait, l'éditeur de masque joue 3 rôles.

1) graphique
2) éditeur de lien
3) générateur d'états

1) **Concernant le graphisme** ce programme supporte n'importe quel style d'écriture se trouvant dans des FONTS. Le nombre de couleurs est de 16 au maximum selon votre choix. Il existe aussi la possiblité de tracer des rectangles, des lignes de différentes largeurs et toute une série de motif de remplissage (Pattern) pour varier le fond des rectangles que l'on a crées.

Avec l' éditeur de masque il est possible de placer une ou plusieurs images IFF sur le fond de la page. Comme il est de même possible de mettre du son et des images IFF pour chaque champs réservé à cet usage.(En plus de l' image du fond bien entendu) Nous pouvons donc entrer par exemple la photo d' une personne ainsi que sa voix et avec son adresse et téléphone...etc. Ce n' est pas fabuleur tout celà!

Pour terminer concernant le graphique, il est possible de faire tout ceci sur plusieurs pages. (bien que la grandeur d'une page est de 240 * 66 lignes, ce qui est déja pas mal).

2) **L'éditeur de lien** consiste à

relier un ou plusieurs champs de différents fichiers dans le même masque pour obtenir véritablement une base de données relationnelle multi-fichiers. Prenons un exemple: un fichier de facturation relié avec un fichier client et le fichier de stock marchandise. Lors de la saisie de la facture, nous introduisons le numéro de Code du Client. Automatiquement l'ordinateur va rechercher la fiche du client et inscrire son adresse complète sur l'écran. Puis de la même façon nous introduisons le numéro de l'article. L'ordinateur vous inscrit alors toutes les informations nécessaires telles que le prix de vente, la quantité, sa désignation etc... dans le fichier facture.

Cela se fait sans une seule ligne de programmation !!! Et ce n'est pas tout : vous pouvez aussi faire tester la validité de vos entrées par l'intermédiaire du masque de saisie. Il est à noter que ce contrôle peut se faire à plusieurs niveaux. Ce qui donne à ce programme une dimension tout à fait originale et unique en son genre.

1- dans le langage de programmation
2- dans la saisie du masque
3- dans chaque champ

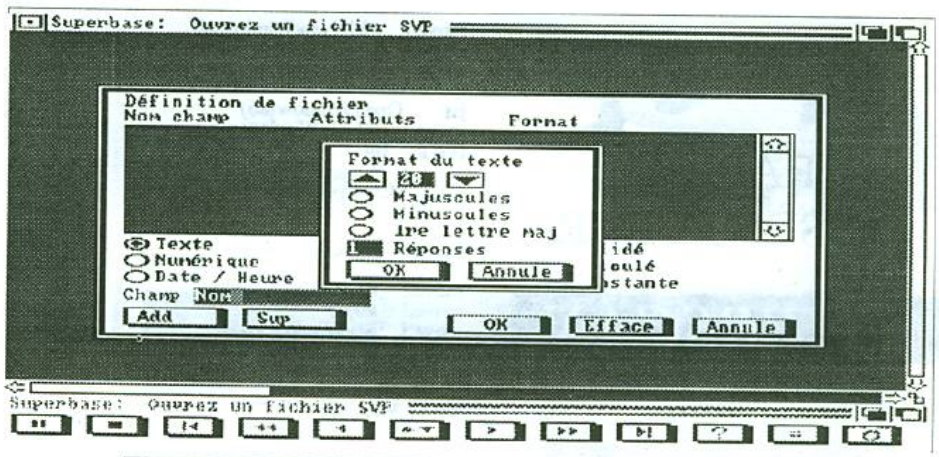
En plus du contrôle de validité il est encore possible d'effectuer des calculs ou attribuer des constantes du style date du jour, numéro de facture ou des opérations de calcul tel que des pourcentages,addition,soustraction, etc,.... dans les 3 niveaux que je viens de vous décrire.

3) **Le générateur d'états** est un générateur automatique de programmes sans que l'utilisateur ne doive intervenir dans la programmation. Pour se faire, il doit uniquement disposer la mise en page qu'il désire et clicker dans les différentes obtions que le programme lui propose dans les menus déroulants.

Voilà, ce sera tout pour ce mois-ci ! Sur une autre page vous trouverez mon test de la base de données ***Professional DataRetrieve*** de la firme **Abacus**.

Je vous signale encore que je suis au service de tous ceux qui désireraient un développement, des informations supplémentaires ou une rubrique d'initiation aux bases de données. Faîtes le moi savoir en écrivant à *A-News* ou directement chez moi. Ainsi, je pourrais y répondre le mois suivant dans notre revue favorite.

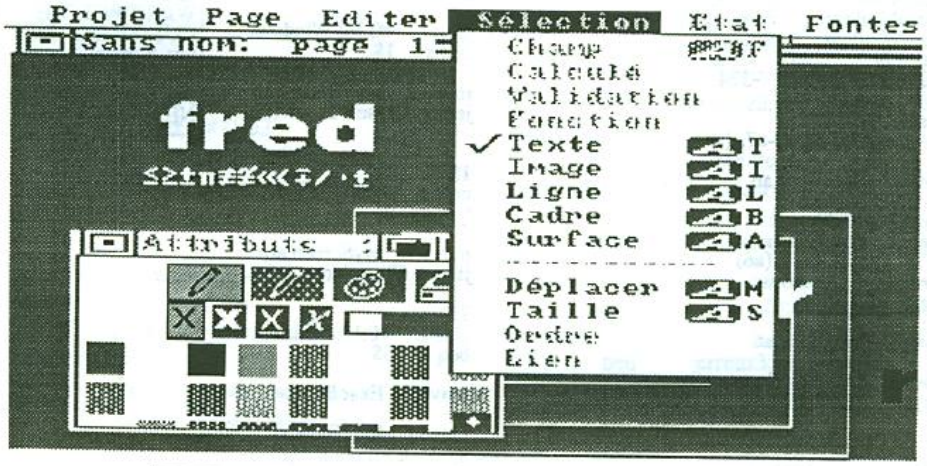
Raoul MENGIS,
Ecole Informatiqu,e Rte de Gravelone 2,
CH-1950 SION Suisse



La création d'un fichier se fait avec simplicité...

Le traitement de texte - relativement sobre....

Un programme peut être très simple....



L'éditeur de masque - la fine fleur de SB Professional

*Cette fois ça y est, fini la plage, les filles et les soirées de veille au coin du feu. Il va falloir reprendre le chemin du travail, et afin de redémarrer en douceur je vous propose ce mois-ci d'ouvrir un écran et une fenêtre en **OVERSCAN** en décalant le coin gauche de l'écran.*

```
INCLUDE "intuition/intuition.i"
INCLUDE "intuition/screens.i"
INCLUDE "intuition/preferences.i"
INCLUDE "exec/ports.i"

NULL            equ   0
Height          equ   280
Width           equ   352
Depth           equ   5
PreferencesSize equ   232

ExecBase        equ   4

OpenLibrary     equ   -552
CloseLibrary    equ   -414
Wait            equ   -318

OpenScreen      equ   -198
CloseScreen     equ   -66
OpenWindow      equ   -204
CloseWindow     equ   -72
GetPrefs        equ   -132
SetPrefs        equ   -324

start:
movem.l  d0-d7/a0-a7,-(sp)

move.l   ExecBase,a6

move.l   #0,d0
move.l   #IntuiName,a1
jsr      OpenLibrary(a6)
move.l   d0,IntuiBase
beq.s    fin

move.l   IntuiBase,a6

move.l   #MyNewScreen,a0
move.l   #ScreenName,ns_DefaultTitle(a0)

jsr      OpenScreen(a6)
move.l   d0,MyScreen
beq.s    fin

move.l   #MyNewWindow,a0
move.l   MyScreen,nw_Screen(a0)
move.l   #WindowName,nw_Title(a0)

jsr      OpenWindow(a6)
move.l   d0,MyWindow
beq.s    fin

bsr.s    Change_Prefs


move.l   ExecBase,a6

move.l   #1,d0
move.l   #0,d1
move.l   MyWindow,a0
move.l   wd_UserPort(a0),a0
move.b   MP_SIGBIT(a0),d1
asl.l    d1,d0
jsr      Wait(a6)


bsr.s    Restitue_Prefs

fin:
bsr.s    Close_All


movem.l  (sp)+,d0-d7/a0-a7
rts

Change_Prefs:

move.l   IntuiBase,a6

move.l   #LastPreferences,a0
move.l   #PreferencesSize,d0
jsr      GetPrefs(a6)

move.l   #NewPreferences,a0
move.l   #PreferencesSize,d0
jsr      GetPrefs(a6)

move.l   #NewPreferences,a0
move.b   #-22,pf_ViewXOffset(a0)
move.b   #-17,pf_ViewYOffset(a0)

move.l   #NewPreferences,a0
move.l   #PreferencesSize,d0
move.l   #NEWPREFS,d1
jsr      SetPrefs(a6)

rts


Restitue_Prefs:

move.l   IntuiBase,a6

move.l   #LastPreferences,a0
move.l   #PreferencesSize,d0
move.l   #NEWPREFS,d1
jsr      SetPrefs(a6)

rts


Close_All:
move.l   IntuiBase,a6

cmp.l    #0,MyWindow
beq.s    1$

move.l   MyWindow,a0
jsr      CloseWindow(a6)


1$
cmp.l    #0,MyScreen
beq.s    2$

move.l   MyScreen,a0
jsr      CloseScreen(a6)

2$
cmp.l    #0,IntuiBase
beq.s    3$

move.l   ExecBase,a6

move.l   IntuiBase,a1
jsr      CloseLibrary(a6)
3$
rts

dseg

even

MyScreen:
dc.l   0
MyNewScreen:
dc.w   0            ;  LeftEdge
dc.w   0            ;  TopEdge
dc.w   Width        ;  Width
dc.w   Height       ;  Height
dc.w   Depth        ;  Depth
dc.b   0            ;  DetailPen
dc.b   1            ;  BlockPen
dc.w   NULL         ;  ViewModes
dc.w   CUSTOMSCREEN ;  Type
dc.l   NULL         ;  Font
dc.l   NULL         ;  DefaultTitle
dc.l   NULL         ;  Gadgets
dc.l   NULL         ;  CustomBitMap
MyWindow:
dc.l   0
MyNewWindow:
dc.w   (Width-200)/2  ; LeftEdge
dc.w   (Height-100)/2 ; TopEdge
dc.w   200          ; Width
dc.w   100          ; Height
dc.b   0            ; DetailPen
dc.b   1            ; BlockPen
dc.l   CLOSEWINDOW  ; IDCMPFlags
dc.l   ACTIVATE|WINDOWCLOSE|WIN-
DOWDRAG|WINDOWDEPTH|WIN-
DOWSIZING  ; Flags
dc.l   NULL         ; FirstGadget
dc.l   NULL         ; CheckMark
dc.l   NULL         ; Title
dc.l   NULL         ; Screen
dc.l   NULL         ; BitMap
dc.w   200          ; MinWidth
dc.w   20           ; MinHeight
dc.w   Width        ; MaxWidth
dc.w   Height       ; MaxHeight
dc.w   CUSTOMSCREEN ; Type
LastPreferences:
ds.b   PreferencesSize
NewPreferences:
ds.b   PreferencesSize
IntuiBase:
dc.l   0
IntuiName:
dc.b   "intuition.library",0
ScreenName:
dc.b   "Et un ecran en OVERSCAN",0
WindowName:
dc.b   "Fenetre de test",0
```

Ce programme a été ecrit en AZTEC. Néanmoins, la transposition en LATTICE ne devrait pas poser trop de problèmes. Il n'y a pas de directives spéciales pour la compilation (as overscan.a et ln overscan). Pour ceux qui n'ont pas les includes voici les différents offsets.

```
ACTIVATE        EQU  $1000 WINDOWSIZING    EQU  $0001
WINDOWDRAG      EQU  $0002 WINDOWDEPTH     EQU  $0004
WINDOWCLOSE     EQU  $0008 CLOSEWINDOW     EQU  $00000200
CUSTOMSCREEN    EQU  $000F ns_DefaultTitle equ  20
nw_Screen       equ  30    nw_Title        equ  26
wd_UserPort     equ  86    MP_SIGBIT       equ  15
pf_ViewXOffset  equ  118   pf_ViewYOffset  equ  119
NEWPREFS        equ  16384
```

Seul petit problème - il est impossible de déplacer la souris au dela de la 320 ème colonne et de la 256 ème ligne (sauf si l'on transporte un fenêtre par exemple). Si quelqu'un connait la solution, je suis intéressé.

Pour toutes solutions, questions ou insultes écrivez à la rédaction (n'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée si vous souhaitez une réponse personnelle) ou tapez 3615 DEEP sur votre minitel, bal ROMEO-RAPID.

Roméo Rapido

AMIGA SOUND MACHINE

par Nicolas Fournel

N°3

Synthèse Vocale

Le Retour (tatsoin)

A la demande générale (c'est même pas vrai mais ça fait tellement mieux...), voici le listing en assembleur de la synthèse vocale décrite le mois dernier dans les colonnes d'ASM (ça aussi ça sonne bien, non?) Comme je ne suis pas un fainéant je vous ai mitonné ça sous forme d'une petite commande CLI.

Comme ça les programmeurs pourront utiliser la routine de base dans leurs créations et les autres fans de l'Amigados n'auront qu'à copier le listing pour obtenir une nouvelle commande : **DIRE nom de fichier**, pour égayer un tantinet leur script.

Les fichiers à "dire" devront être écrits en phonétique (cf **A-News** n°16), à partir de l'**Ed** du DOS, par exemple.

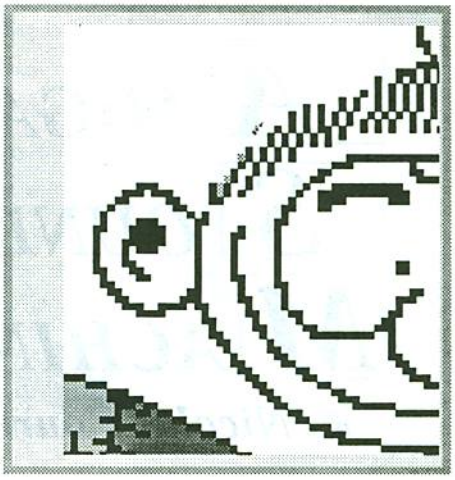
Ce listing n'est vraiment qu'une version de base... Pour ceux qui en veulent plus (différentes voix, caractères de contrôle, etc..) contactez-moi sur 3615 code Deep Bal **ASM**, car je ne peux tout de même pas 'taper l'incruste' dans **A-News...** Mais si ça intéresse vraiment beaucoup de monde j'en reparlerai.

Tiens justement, au menu de la prochaine fois : la modulation, la synthèse non-automatique, et comment réduire la taille de vos échantillons de 50% avec la compression Fibonacci avec listings et tout... Parlant de compression, c'est Ed: qui va encore devoir réaliser des merveilles! Allez, à bientôt pour de nouvelles aventures....

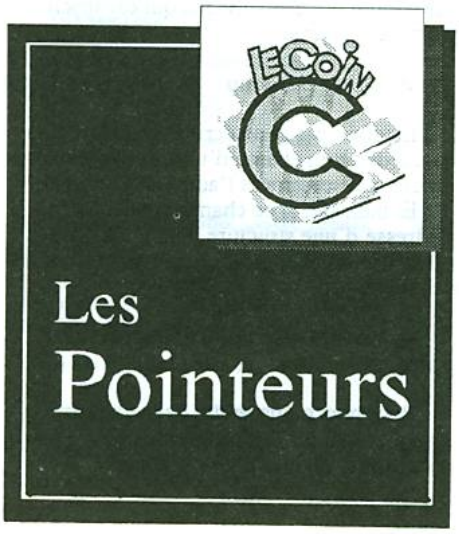
LISTING ASM

```
length=30221;longueur du fichier de phonèmes / 2
open=-30
Close=-36
read=-42
write=-48
output=-60
Lock=-84
Unlock=-90
Examine=-102
Delay=-198
OpenLibrary=-408
CloseLibrary=-414
AllocMem=-198
FreeMem=-210
TypeOfMem=-534

;macro d'écriture ds la fenetre CLI
print:  macro
        movem.l d0-d7/a0-a6,-(sp)
        lea     ?1,a0
        clr.l   d3
loop?0: move.b  (a0)+,d0
        cmp.b   #0,d0
        beq     affiche?0
        addq.w  #1,d3
        bra     loop?0
affiche?0:
        move.l  dosbase,a6
        move.l  cli_handle,d1
        move.l  #?1,d2
        jsr     write(a6)
        movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a6
endm

start:  move.l  a0,nom_fichier;récupère paramètres
        clr.b   -1(a0,d0);de la commande CLI
        move.l  4,a6
        lea     dosname,a1
        jsr     OpenLibrary(a6)
        move.l  d0,dosbase
        move.l  dosbase,a6;pointe sur la fenetre
        jsr     output(a6);CLI actuelle
        move.l  d0,cli_handle
        print   message;petit message publicitaire
        move.l  dosbase,a6
        move.l  nom_fichier,d1
        move.l  #-2,d2
        jsr     lock(a6);cherche la clé du fichier
        tst.l   d0;si pas trouvée c'est qu'il
        beq     erreur1;n'éxiste pas
        move.l  d0,lock_handle
        move.l  dosbase,a6
        move.l  lock_handle,d1
        move.l  #fileinfo,d2;récupère les infos
        jsr     examine(a6);sur le fichier
        lea     fileinfo,a0;et en particulier
        move.l  124(a0),size;sa taille
        move.l  4,a6;pour allouer la mémoire
        move.l  size,d0;nécessaire au texte
        addq.l  #1,d0
        move.l  #$10000,d1;remplit de 0
        jsr     allocmem(a6)
        beq     erreur2;pas assez de mémoire
        move.l  d0,texte
        move.l  dosbase,a6
        move.l  nom_fichier,d1
        move.l  #1005,d2;ouverture du fichier
        jsr     open(a6);du texte phonétique
        beq     erreur3;pas possible !
        move.l  d0,file_handle
        move.l  dosbase,a6
        move.l  file_handle,d1
```

```
        move.l  texte,d2;on charge tout le
        move.l  #$ffffff,d3;fichier en mém-
oire
        jsr read(a6)
        move.l  4,a6
        move.l  #phonemes,a1;les phonè-
mes
        jsr TypeOfMem(a6);sont-ils  en
ChipMem
        btst#1,d0
        bne.s   InChip;oui pas de pro-
blème
        move.l  #length,d0
        add.l#4000,d0
        lsl.l#1,d0
        moveq   #2,d1;on leur réserve de la
        jsr Allocmem(a6);chipmem
        beqerreur4
        move.l  d0,real_adress
        move.l  d0,a1
        move.l  #phonemes,a0
        move.l  #length,d1
        add.l#4000,d1
Copy:   move.w  (a0)+,(a1)+;et on recopie
        dbra d1,copy;les phonèmes
InChip: cmp.l   #0,real_adress
        bne.s   init
        move.l  #phonemes,real_adress
init:   move.w  #$4000,$dff09a
        move.l  $70,oldirq; revectorisation
        move.l  #newirq,$70;de l'irq4
        move.w  #$c080,$dff09a
        move.l  texte,a5
        jsr another
        move.w  #250,$dff0a6;periode
        move.w  #64,$dff0a8;volume
        move.w  #$8201,$dff096;lance  le
dma
        move.l  #1,d3
wait:   cmp.l   count,d3;boucle principale
        bne.s   wait
        cmp.b   #1,fini;c'est fini
        beqfin
        jsr another    ;encore un autre
        addq.l  #1,d3;phonème de traité
        jmp wait
fin:    move.w  #1,$dff096
        move.w  #$4080,$dff09a
        move.l  oldirq,$70;on rétablit le
        move.w  #$c000,$dff09a;  vecteur
normal
fin4:   move.l  dosbase,a6;fermeture du
        move.l  file_handle,d1;fichier
        jsr close(a6)
fin3:   move.l  4,a6
        move.l  texte,a1;libère la
        move.l  size,d0;mémoire réservée
        jsr freemem(a6);pour le texte
fin2:   move.l  dosbase,a6
        move.l  lock_handle,d1
        jsr unlock(a6);pour la clef
fin1:   move.l  4,a6
        move.l  dosbase,a1
        jsr CloseLibrary(a6)
fin0:   clr.l   d0;pas d'erreur svp
        rts

another:clr.w   d5
        move.b  (a5)+,d5;prend  le
caractère suivant
        cmp.b   #$00,d5;c'est fini ?
        bne     space;non
        move.b  #1,fini;si !
        rts
space:  cmp.b   #$20,d5;c'est  un
espace?
        bne.s   majus
        move.w  #4000,$dff0a4;si oui
silence
        move.l  real_adress,a4
        add.l   #length*2,a4
        move.l  a4,$dff0a0
        rts
majus:  cmp.b   #$0a,d5;c'est  un
retour chariot ?
        beq.s   another;on  ne  le
prend pas en compte
        cmp.b   #$61,d5;c'est  une
majuscule ?
        bcc     minus;non
        lsl     #8,d5;oui : c'est un
code à 2 caractères
        move.b  (a5)+,d5
minus:  lea     table,a4
        clr.l   d4
search: move.w  (a4)+,d6;cherche  le
phonème
        cmp.w   d5,d6;dans la table
        beq     find
        addq.b  #1,d4
        jmp     search
find:   move.l  real_adress,a4
        lsl.b   #2,d4;calcule
l'adresse
        move.l  0(a4,d4),a4;et
récupère la
        add.l   real_adress,a4;lon-
gueur
        move.w  (a4),d4;du phonème
        lsr     #1,d4
        addq.l  #2,a4
        move.l  a4,$dff0a0
        move.w  d4,$dff0a4
        rts
;table des codes ASCII des phonèmes
table:  dc.w    $69,$75,$4f55, $61,$4-
f48,$6f,$e9,$e8,$4555,$4545
        dc.w    $65,$414e,$4f4e,$4-
94e,$554e,$79,$4f49,$5549,$6c
        dc.w    $72,$70,$74,$63,$6-
2,$64,$67,$6d,$6e,$474e,$73
        dc.w    $66,$4348,$7a,$-
76,$6a,$00
;routine d'interruption(cf A-News n°14)
newirq: move.l  d0,-(sp)
        move.w  $dff10e,d0
        btst    #7,d0
        beq     endirq
        move.w  #$80,$dff09c
```



```
        addq.l  #1,count
endirq: move.l  (sp)+,d0
        dc.w    $4ef9
oldirq: dc.l    0
erreur1:print   error1
        jmp     fin1
erreur2:print   error2
        jmp     fin2
erreur3:lea     nom_fichier,a0
        cmp.b   #0,(a0)
        beq     er3bis
        print   error3
        jmp     fin3
er3bis: print   help
        jmp     fin3
erreur4:print   error4
        jmp     fin4
cli_handle:     dc.l0
file_handle:    dc.l0
real_adress:    dc.l0
lock_handle:    dc.l0
texte:          dc.l0
nom_fichier:    dc.l0
size:           dc.l0
dosbase:        dc.l0
count:          dc.l0
fini:           dc.b0
dosname:        dc.b'dos.library',0
message:dc.b    $9b,'1;33;40m',$a,$-
d,'DIRE',$9b,'0;31;40m'
        dc.b    ' : Synthèse Vocale fran-
çaise par soft .',$a,$d
        dc.b    'Version réalisée pour A-
News .',$a,$d,$a,$d,0
help:   dc.b    $9b,'3;32;40m'
        dc.b    'Usage : DIRE file',$a,$-
d,$a,$d,$9b,'0;31;40m',0
error1: dc.b    'Je ne trouve pas ce
fichier !',$a,$d,$a,$d,0
error2: dc.b    'Pas assez de mémoire
pour le texte !',$a,$d,$a,$d,0
error3: dc.b    'Je ne peux pas ouvrir ce
fichier !',$a,$d,$a,$d,0
error4: dc.b    'Pas assez de ChipMem
pour les phonèmes !',$a,$d,$a,$d,0
align 4
```



Les Pointeurs

Aprés la structure des programmes et les différents types de variables, voici aujourd'hui le dernier d'entre eux, les pointeurs. J'espère que vous êtes motivés, car ça n'est peut-être pas très simple pour ceux qui débutent; mais il faut y passer car ce sont les pointeurs qui font toute la puissance du C. N'oubliez pas que, face aux doutes, seule la pratique vous aidera à les surmonter (Ca n'est pas de Clint Eastwood, c'est de moi).

Qu'est-ce qu'un pointeur?

Un pointeur est une variable qui contient une adresse. Sur Amiga, celle-ci est codée sur quatre octets mais vous n'avez pas à vous en préoccuper.

Cette adresse est celle de variables de tous les types.

Elle peut être aussi une adresse absolue, mais c'est rarement utilisé sur notre machine dans la mesure où la plupart des structures de données n'ont pas une adresse fixe.

Vous pouvez enfin avoir l'adresse d'une fonction. Dans ce cas, le pointeur contient l'adresse du point d'entrée de la fonction (l'adresse de la première instruction) mais le compilateur fait le maximum pour vous le cacher. Ceci pour la bonne raison que vous ne devez pas pouvoir modifier un programme. Par exemple, vous pouvez changer la première instruction d'une fonction, puisque vous connaissez son adresse. Mais vous ne devez pas le faire et le compilateur ne vous facilitera pas la tâche parce que ce n'est pas comme cela que l'on programme chez des gens bien élevés et qui ont fait des études.

Pourquoi les pointeurs?

Très bonne question, mon cher Batchman et je me remercie de me l'avoir posée. Effectivement, dans un langage structuré comme Pascal, assez comparable au C, on utilise *relativement* peu les pointeurs: dans deux cas principalement, l'allocation dynamique de variables et les structures chaînées. En C, on utilise les pointeurs bien sûr dans ces deux cas, mais aussi pour le passage de paramètres à des fonctions. En effet, il faut distinguer deux façons de passer les paramètres: par valeur ou par référence.

- Le passage par valeur consiste à allouer une variable dynamique sur la pile à l'entrée de la fonction appelée et à lui donner la même valeur que la variable passée en paramètre. Lorsque la fonction appelée est terminée, cette variable dynamique est détruite.

C'est la solution à utiliser de préférence car vous avez dupliqué votre variable paramètre et vous pouvez lui faire subir tout ce que vous voulez: à la fin de la fonction, vous retrouverez votre variable initiale indemne.

Mais ce n'est pas toujours ce que vous souhaitez: vous pouvez avoir envie que votre fonction travaille sur la variable-même qui est spécifiée.

Exemple: Voici une fonction qui incrémente un entier (je sais, c'est bête mais c'est un exemple)

```
void Incremente(x)
int x; {
x = x + 1;
}
...
y = 10;
Incremente(y);
printf("%d",y);
```

Que fait-elle? Lorsqu'elle est appelée, elle alloue un entier **x**, lui donne la valeur de la variable passée en paramètre (ici y, soit 10), incrémente cette valeur (**x = 11**). Enfin, la fonction se termine, la variable **x** est libérée et que croyez-vous que le printf affiche? **10** puisque **y** n'a pas été modifié.

Un autre piège connu du même style est l'échange de deux variables:

```
void Echange(a,b)
int a,b; {
int x;

x = a;
a = b;
b = x;
}
```

En appliquant le même raisonnement que précédemment, vous remarquez que les valeurs de **a** et **b** sont bien échangées mais pas les deux variables passées en paramètres de **Echange**.

Pour remédier à ce problème, on peut utiliser l'autre mode de passage des paramètres:

- le passage par référence. Ceci revient à passer non pas une valeur, mais l'adresse de la variable concernée. Evidemment, le traitement ultérieur est différent pour le programme: il ne doit pas travailler directement sur une variable mais sur une donnée dont il connait l'adresse. Il doit faire une indirection.

Un autre avantage du passage par référence: supposez que vous appelez une fonction avec comme paramètre un grand tableau. Si vous le passez par valeur, il devra être alloué sur la pile et recopié. Ca peut occuper de la mémoire (éventuellement beaucoup si le tableau est très grand ou si la fonction est récursive) et ça prend du temps. Si vous passez par référence, seule l'adresse du tableau est allouée: vous gagnez du temps et de la place.

Ces deux modes existent en Pascal mais pas en C. En C, seul le passage par valeur est possible. Mais ça ne veut pas dire pour autant que le passage par référence est impossible. En effet, rien ne vous empêche de passer une adresse par valeur, çela revient au même.

Résultat: vous pouvez donc simuler un passage par référence.

Et voilà, tout ça pour expliquer l'utilité des pointeurs, lorsque vous devrez faire un passage de paramètres par référence, vous devrez fournir à la fonction appelée l'adresse de la variable concernée. Et cette adresse est contenue dans un pointeur... C'est beau, non?

Voici donc comment il faut écrire en C non relativiste la fonction Echange:

```
void Echange(a,b);
int *a,*b; {
int x;

x = *a;
*a = *b;
*b = x;
}
```

et l'appeler par: **Echange(&y,&z);**

Les **&y** et **&z** dans l'appel de **Echange** signifient que l'on passe en paramètre de cette fonction, non pas les variables **y** et **z**, mais leur adresse. Et les étoiles devant **a** et **b** à l'intérieur de la fonction représentent l'indirection:

- **x** reçoit l'entier dont l'adresse est dans **a**,
- l'entier dont l'adresse est dans **a** reçoit l'entier dont l'adresse est dans **b**,
- l'entier dont l'adresse est dans **b** reçoit la valeur **x**.

Vu? Finalement, c'est plutôt simple. Voyons maintenant la déclaration de nos pointeurs: **int *a,*b;** Les deux étoiles signifient ici que l'on ne déclare pas deux entiers, mais deux pointeurs sur des entiers.

Si on avait la déclaration: **int a, *b;** on déclarerait respectivement un entier et un pointeur sur un entier. Nuance!

Résumons:

- Pour déclarer un pointeur, on écrit:

type *identificateur;

Par exemple: **char *p;** **float *toto;** **struct TypeConstruit *tc;**

encore plus fort: **int *(tableau[10]);**
est un pointeur sur un tableau de dix entiers.
alors que: **int *tableau[10];**
est un tableau de dix pointeurs d'entiers (car les crochets sont prioritaires par rapport à l'étoile).

toujours plus fort: **int *fonction();**
est une fonction retournant un pointeur d'entier
alors que: **int (*fonction)();**
est un pointeur sur une fonction retournant un entier (car les parenthèses sont aussi prioritaires par rapport à l'étoile).
Le nec plus ultra: **int **machin;**
est un pointeur sur un pointeur d'entier.

- Pour utiliser un pointeur: si on travaille sur une adresse, on peut faire de nombreuses opérations (voir plus loin).

Si on veut obtenir une donnée dont on connait l'adresse:

variable = *pointeur; (**pointeur** étant un pointeur sur une variable du même type que **variable**)

Si on veut obtenir l'adresse d'une variable:

pointeur = &variable; ou **pointeur = tableau;**

En effet, l'opérateur **&** donne l'adresse d'une variable sauf dans le cas des tableaux où l'adresse est donnée par le nom du tableau lui-même (**tableau** est équivalent à **&tableau**).

Si **Toto** désigne une structure, **&Toto** représente l'adresse de la structure et **&Toto.champs** l'adresse d'un des champs de celle-ci. Attention, rien ne vous garantit que l'adresse de la structure coïncide avec l'adresse de son premier champ. C'est peut-être le cas, mais vous ne devez pas compter là-dessus.

Pointeurs sur des structures

Voici quelque chose qui sert très souvent. On dispose souvent, en particulier avec les fonctions système, de pointeurs sur des structures.
On peut accéder aux champs de ces enregistrements par la construction

(*structure).champ

mais cette construction est très souvent utilisée et son écriture pas très pratique. On lui préfère donc la suivante qui est strictement équivalente:

structure->champ

En clair, ces deux écritures permettent d'accéder à un champ d'une structure dont on connaît seulement l'adresse.
Et bien sûr, si ce champ contient l'adresse d'une structure dont vous désirez connaître un champ, vous pouvez enchaîner ces formules:

structure1->structure2->structure3->ainsi_de_suite->...

Pour bien comprendre ce mécanisme essentiel, regardez des programmes d'exemple: on le retrouve souvent.

Opérations sur les pointeurs

Vous pouvez faire un certain nombre d'opérations sur des pointeurs, afin de comparer ou de calculer des adresses. Ceci ne sert quasiment que pour les tables. Mais il faut manier ces opérations avec précaution car il n'y a aucun contrôle sur les résultats. Si vous vous trompez, vous taterez du gourou!

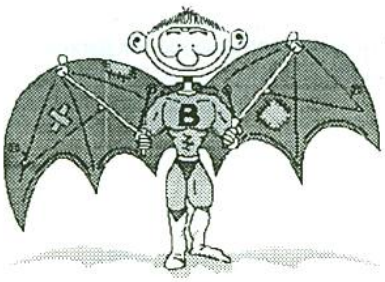
Une règle importante: pour toutes ces opérations, l'unité utilisée est la taille des variables du type en question.
Par exemple, les entiers longs sont codés sur Amiga sur quatre octets. Si vous incrémentez un pointeur (sur un entier long) contenant 0x1000, il pointera sur l'adresse 0x1004. Si c'était un short, il pointerait sur 0x1002.

La conséquence de ceci est que vous n'avez pas à gérer la taille de vos données.

Voici les différentes opérations possibles, avec les types des arguments et du résultat:

Opérateur		Argument 1	Argument 2	Résultat
Addition	+	pointeur	entier	pointeur
Différences	-	pointeur	entier	pointeur
		pointeur	pointeur	entier
Incrémentation	++	pointeur		pointeur
Décrémentation	--	pointeur		pointeur

Petit exemple pour illustrer: si P1 et P2 sont deux pointeurs valant respectivement 0x1000 et 0x2000, la différence des deux vaudra:



- 0x1000 si ce sont des pointeurs de caractères,
- 0x400 si ce sont des pointeurs d'entiers longs,
- 1 si ce sont des pointeurs sur des tableaux de 0x1000 (soit 4096) caractères.

Les chaînes de caractères

Ceux qui ont fait du Basic, attention! Les chaînes de caractères en C sont tout à fait différentes.
Une chaîne de caractères en C est une suite de caractères d'une longueur quelconque, terminée par le caractère Null ayant pour code ASCII 0 (On le désigne en C par \0). Cette chaîne est donc définie par un pointeur de caractère qui désigne le début, et par un marqueur de fin.

On déclare une chaîne par:

char *toto = "Anews, le journal qu'il est bon";

Que fait le compilateur? Il réserve de la place pour stocker la chaîne de caractères plus un octet pour Null, le marqueur de fin. Et d'autre part, il réserve **toto**, le pointeur de caractères qui reçoit l'adresse du premier caractère de la zone déjà réservée.

Il ne faut surtout pas croire, et c'est là la différence avec le Basic, que l'on va ranger la chaîne *dans* toto. C'est juste son adresse.
Autre piège, si vous faites le test:

if ("toto" == "toto") then condition...

la condition ne sera jamais vérifiée. Parce que "toto" est différent de "toto"! Non, il ne faut pas me faire enfermer, c'est tout simple:

- le compilateur trouve le premier "toto": il réserve cinq octets pour ranger cette chaîne et il garde un pointeur sur son premier caractère.
- il trouve "toto" une deuxième fois: il réserve de nouveau cinq octets et garde un pointeur sur cette chaîne.
- il compare les deux pointeurs qui bien sûr sont différents, d'où le résultat...

Ceci implique que la manipulation des chaînes se fait avec des fonctions spéciales. Mais ces fonctions ne font pas partie du langage C, elles constituent les librairies, écrites en C, et qui sont fournies avec chaque compilateur. Puisqu'elles ne font pas partie du langage C, nous n'en parlons pas ici. Le mieux est de consulter la documentation de votre compilateur. Mais nous les rencontrerons dans les programmes d'exemples.

Voilà, ce sera tout pour cette fois mais nous reparlerons des pointeurs quand nous verrons les conversions explicites de type. Au programme du mois prochain, les types énumérés et les classes de stockage. N'oubliez pas en cas de problème, 36 15 DEEP bal BATCHMAN.

LE PROGRAMME DU MOIS

En ces durs temps de rentrée, voici quelque chose qui vous permettra de faire des coloriages (Eric Galiano a beaucoup aimé): les remplissages. Il y a deux méthodes principales de remplissage sur l'Amiga: le Flood et l'AreaFill.

Le Flood (Inondation) consiste à colorier une surface en partant d'un point donné et pour tous les points contigus de la même couleur que le point de départ. C'est le remplissage bien connu utilisé par DPaint.

L'autre remplissage, l'AreaFill (Remplissage par Zones), utilise un principe différent: vous déclarez les zones à remplir, qui forment des polygones et doivent donc être connues de votre programme.

Vous remarquerez la différence de performance entre les deux algorithmes selon les cas. Mais ils n'ont pas en général les mêmes applications. Notez bien aussi pour vos débuts en CAO la formule mathématique qui donne le contour d'un patin de fer à repasser...

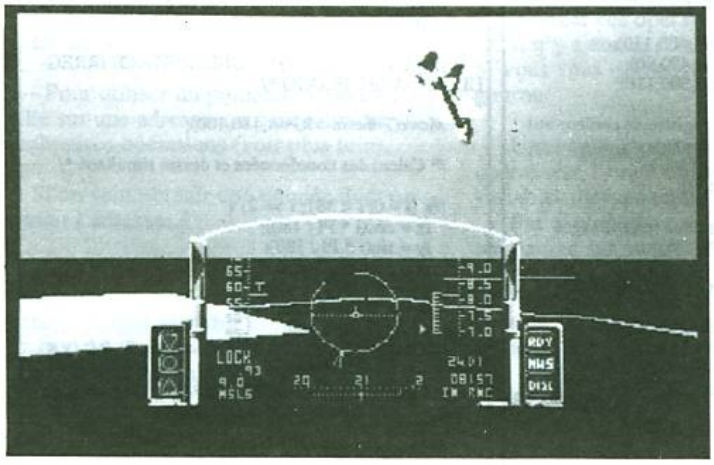
Ce programme utilise les deux algorithmes de remplissage. Une fois lancé, vous n'avez qu'à cliquer plusieurs fois dans l'icône de fermeture de la fenêtre. Voici ce programme: comme d'habitude il est compilé avec le compilateur Lattice. Vous pourrez le retrouver en téléchargement sur 36 15 DEEP.

BATCHMAN

```
#include "intuition/intuition.h"
#include "graphics/gfx.h"
#include "math.h"

#define carre(x) ((x)*(x))

/* Définition de la fenêtre où se feront les
remplissages */

struct NewWindow NouvelleFenetre = {
0,0,640,200,0,1,CLOSEWINDOW,
WINDOWDRAG | WINDOWCLOSE |
WINDOWDEPTH | ACTIVATE,
NULL,NULL,"TESTS REMPLIS-
SAGES",NULL,NULL,
0,0,640,200,WBENCHSCREEN
};

struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Window *Fenetre;
struct TmpRas TmpRas;
struct AreaInfo AreaInfo;
char *RastAddr;

void main() {

float i,ix,iy;
int x,y;
int buffer[800], nombre_points = 400;
/* buffer contient les coordonnées de 400
points (X & Y) */

/* Début des initialisations */

GfxBase = (struct GfxBase *) OpenLi-
brary("graphics.library",0);
if (!GfxBase) exit(0);

IntuitionBase = (struct IntuitionBase *) OpenLi-
brary("intuition.library",0);
if (!IntuitionBase) exit(0);

Fenetre = (struct Window *) OpenWin-
dow(&NouvelleFenetre);
if (!Fenetre) exit(0);

InitArea(&AreaInfo,buffer,nombre_points);

Fenetre->RPort->AreaInfo = &AreaInfo;
Fenetre->RPort->TmpRas = (struct TmpRas *)
InitTmpRas(&TmpRas,RastAddr = (char *)Al-
locRaster(640,200),RASSIZE(640,200));

/* Fin des initialisations, Début des remplissages
*/

/* EXEMPLE DE REMPLISSAGE PAR
AREAFILL */

/* AreaMove déclare l'origine d'un nouveau
polygone de remplissage */

AreaMove(Fenetre->RPort,200,80);
AreaDraw(Fenetre->RPort,300,80);
AreaDraw(Fenetre->RPort,300,130);
AreaDraw(Fenetre->RPort,200,130);

/* AreaDraw déclare un angle de ce polygone */

AreaMove(Fenetre->RPort,400,130);
AreaDraw(Fenetre->RPort,450,80);
AreaDraw(Fenetre->RPort,500,130);

/* SetAPen fixe le N° du registre de couleur util-
isé pour dessiner */

SetAPen(Fenetre->RPort,1);

/* AreaEnd déclenche les deux remplissages
précédents en une seule fois */

AreaEnd(Fenetre->RPort);

AreaMove(Fenetre->RPort,240,60);
AreaDraw(Fenetre->RPort,340,60);
AreaDraw(Fenetre->RPort,300,80);
AreaDraw(Fenetre->RPort,200,80);

SetAPen(Fenetre->RPort,2);
AreaEnd(Fenetre->RPort);

AreaMove(Fenetre->RPort,300,80);
AreaDraw(Fenetre->RPort,340,60);
AreaDraw(Fenetre->RPort,340,110);
AreaDraw(Fenetre->RPort,300,130);

SetAPen(Fenetre->RPort,3);
AreaEnd(Fenetre->RPort);

/* Attente d'un click à la souris */

Wait(1 << Fenetre->UserPort->mp_SigBit);

/* Effacement de la fenêtre */

SetAPen(Fenetre->RPort,0);
RectFill(Fenetre->RPort,10,10,630,190);

SetAPen(Fenetre->RPort,3);

/* Changement du titre de la fenêtre */

SetWindowTitles(Fenetre,"Remplissage par
FLOOD",-1);

/* EXEMPLE DE REMPLISSAGE PAR FLOOD
: 1) DESSIN 2) REMPLISSAGE */

/* Dessin de la forme */

/* Move poistionne le curseur */

Move(Fenetre->RPort,20,20);
Draw(Fenetre->RPort,620,20);
Draw(Fenetre->RPort,620,180);
Draw(Fenetre->RPort,20,180);
Draw(Fenetre->RPort,20,20);

/* Draw trace un trait de la position courante à la
position donnée */

/* Flood déclenche le remplissage de la zone à partir
d'un point donné */

Flood(Fenetre->RPort,1,300,100);

Wait(1 << Fenetre->UserPort->mp_SigBit);
SetAPen(Fenetre->RPort,0);
RectFill(Fenetre->RPort,10,10,630,190);
SetAPen(Fenetre->RPort,3);
SetWindowTitles(Fenetre,"Maintenant, remplissage
par AREA FILL",-1);

/* MEME REMPLISSAGE AVEC AREAFILL */

Wait(1 << Fenetre->UserPort->mp_SigBit);
SetWindowTitles(Fenetre,"Vu la différence ?",-1);

AreaMove(Fenetre->RPort,20,20);
AreaDraw(Fenetre->RPort,620,20);
AreaDraw(Fenetre->RPort,620,180);
AreaDraw(Fenetre->RPort,20,180);

AreaEnd(Fenetre->RPort);

Wait(1 << Fenetre->UserPort->mp_SigBit);
SetAPen(Fenetre->RPort,0);
RectFill(Fenetre->RPort,10,10,630,190);
SetAPen(Fenetre->RPort,3);
SetWindowTitles(Fenetre,"Surface irrégulière avec
FLOOD",-1);

/* AUTRE EXEMPLE : UNE SURFACE IRREG-
ULIERE AVEC FLOOD */

Move(Fenetre->RPort,480,100);

/* Calcul des coordonnées et dessin simultané */

for (i = 0; i < 361; i += 2) {
  ix = cos(i * PI / 180);
  iy = sin(i * PI / 180);
  ix = carre(ix) + ix;
  iy = iy * 1;
  x = ix * 180 + 120;
  y = iy * 90 + 100;
  if ((x >= 0) && (x < 640) && (y >= 0) && (y <
200))
    Draw(Fenetre->RPort, x, y);
}

/* Remplissage */

Flood(Fenetre->RPort,1,200,100);

Wait(1 << Fenetre->UserPort->mp_SigBit);
SetAPen(Fenetre->RPort,0);
RectFill(Fenetre->RPort,10,10,630,190);
SetAPen(Fenetre->RPort,3);
SetWindowTitles(Fenetre,"Surface irrégulière avec
AREA FILL",-1);

/* MEME SURFACE AVEC AREAFILL */

AreaMove(Fenetre->RPort,480,100);
for (i = 0; i < 361; i += 2) {
  ix = cos(i * PI / 180);
  iy = sin(i * PI / 180);
  ix = carre(ix) + ix;
  iy = iy * 1;
  x = ix * 180 + 120;
  y = iy * 90 + 100;
  if ((x >= 0) && (x < 640) && (y >= 0) && (y <
200))
    AreaDraw(Fenetre->RPort, x, y);
}
AreaEnd(Fenetre->RPort);

Wait(1 << Fenetre->UserPort->mp_SigBit);

/* Libérations avant la sortie */

FreeRaster(RastAddr,640,200);
CloseWindow(Fenetre);
CloseLibrary(IntuitionBase);
CloseLibrary(GfxBase);
}
```

FALCON
THE MISSION VOL1
(SPECTRUM HOLOBYTE, MIRROR SOFT)

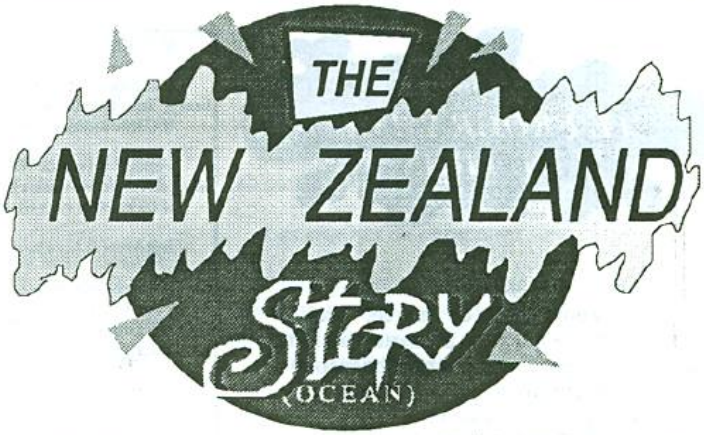
Lors de sa sortie, Falcon a suscité les critiques les plus diverses : certains y voyaient un bon jeu d'action, d'autres, le méprisaient pour sa très lointaine qualité de simulateur. Ceci dit, même si vous pouvez décoller avec le F16 de la même façon que la fusée Arianne, il n'en reste pas moins, que Falcon est avant tout un jeu d'action et pour ceux qui ne sont pas contents, vous pouvez toujours charger FSII et changer d'article. Tout d'abord, SPECTRUM HOLOBYTE ne s'est pas contenté de faire de nouvelles missions, mais pendant qu'ils y étaient, de revoir et d'améliorer de nombreux éléments : Avant tout, les 12 nouvelles missions sont contigues aux anciennes. Vous récupérez ainsi le grade et les médailles que vous aviez à ce jour. Les graphismes se sont affinés (on peut voir maintenant des tanks, des trains, des navires de débarquement, des centrales éléctriques, des usines, des raffineries...),



Le jeu est un peu plus rapide et l'atterissage plus facile. Les Migs ne vous attaqueront plus sur le chemin de votre base de peur de se faire descendre par le système de défense aérienne de votre base. Les Migs ont évolué, et se sont maintenant des Migs 29, et l'ensemble du scénario se situe environ dans les années 85. Au niveau des missiles, quelques modifications pour le Mavrick (l'image sur l'écran du pilote est un peu plus correcte!) et le AA-10 Alamo existe maintenant en trois modèles : guidage par radar semi-actif moteur de mise à feu rapide, le même avec mise à feu plus longue et un autre avec tête chercheuse à infrarouge. A noter un petit nouveau: l'ARCHER AA-11 dont on ne connait pas encore toutes les données techniques. La seule chose connue, c'est qu'il s'agit d'un missile courte portée avec tête chercheuse à infrarouge et comparable aux SIDEWINDERS. Sachez l'aprécier et le consommer avec modération...

Toutes ces modifications sont vraiment bénéfiques, mais compter maintenant 5 bonnes minutes de chargement, et je n'ose essayer avec 1 seul lecteur de disquette..... La doc en Français est bien faite, on peut seulement regretter le changement de format de la boîte (légèrement plus petite) ce qui fait un peu désordre dans ma logithèque... En somme, on peut se féliciter de cette iniciative de SPECTRUM de nous avoir concocté de nouvelles missions encore mieux que les précédentes (à ce sujet, j'attends toujours les data disks d'INTERCEPTOR....) et on peut s'attendre à ce qu'il y en ait d'autres!

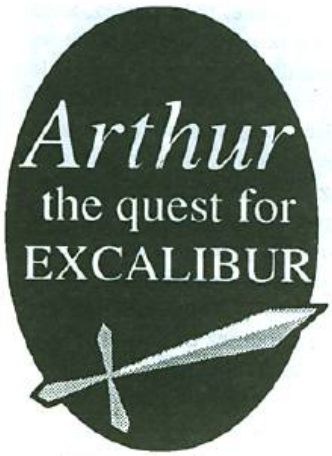
Thierry R.



Bien qu'ayant une apparence des plus mignonne, The New Zealand est un jeu sanguinaire et morbide, où tous les animaux n'ont qu'une seule envie : vous faire la peau! Vous êtes Tiki le Kiwi, et avec vos copains et copines, vous meniez une existence des plus paisible, jusqu'à ce qu'un Morse vous kidnappe tous, juste histoire de lui servir de friandise pour l'heure du thé! Cette perspective n'étant pas des plus réjouissante, vous parvenez quand même à vous échappez de votre prison, et décidez d'aller délivrer le reste de vos amis disséminés sur l'île du Morse en 20 endroits différents. Armé au début d'un arc et de flèches, vous ne tardez pas à rencontrer vos premiers adversaires : lapins lanceurs de boomrang, grenouilles mortelles et chauves-souris suceuses de sang entre autre, n'hésiteront pas à vous mettre des bâtons dans les roues! Vous pourrez aussi utiliser des moyens de transport plus rapides: les fourmis utilisent un ballon pour voler, vous devrez donc monter sur ce dernier, pousser la fourmi par dessus bord, et utiliser ce moyen pour vous envoler plus rapidement à un autre endroit du tableau. Vous devrez aussi nager sous l'eau, mais n'oubliez pas de faire surface de temps en temps pour reprendre un peu d'oxygène... A certains niveaux, la délivrance d'un autre Kiwi réveillera la Grande Créature du niveau, et il devient alors plus urgent de tuer cette dernière en premier si vous voulez arriver sain et sauf.

Avec ses graphismes de dessin animé, sa musique très sympa et son scrolling multi-directionnel, The New Zealand est un bon jeu de tableaux comparable à Bubble Bobble ou the Great Gianna Sisters. Mais attention, c'est loin d'être un jeu facile! il vous faudra pas mal de temps avant d'en voir le bout... Cette excellente conversion d'arcade de Taito est en tous cas beaucoup plus drôle et plus plaisante à jouer que toutes celles du style jeux de guerre, boum boum et autres karatés qui commencent à me fatiguer sérieusement, même si leur adaptation sont plus ou moins correctes. Pourvu qu'Océan continue à nous faire des jeux comme celui là...

Thierry R.

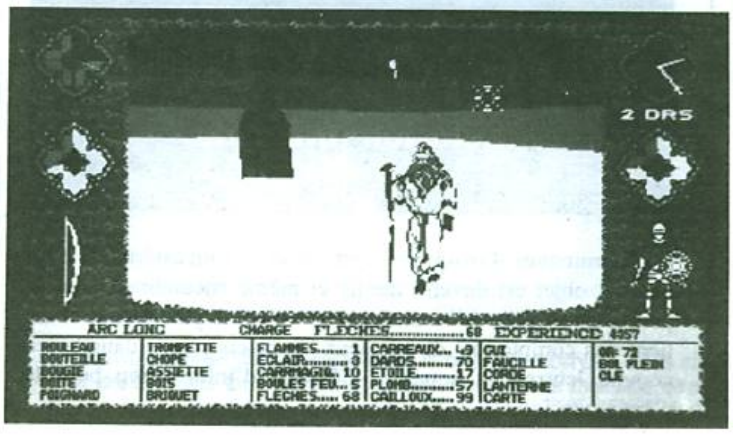


Un inconditionnel comme moi de *Monty Python's Holy Grail* et d'*Excalibur* ne pouvait pas passer à côté d'un jeu portant ce nom! Je m'y suis donc plongé avec beaucoup d'intérêt afin de voir si légende et jeu d'aventure pouvaient s'accorder. Le résultat ne manque pas d'intérêt.

Il s'agit d'un jeu d'aventure 'ancienne mode', c'est-à-dire que les ordres se transmettent pas l'intermédiaire du clavier. Si cette méthode peut sembler archaïque, je continue de penser que c'est le seul moyen d'impliquer vraiment le joueur dans l'aventure. Il lui faut vraiment réfléchir avant de taper ce qui lui passe par la tête (petit inconvénient: il faut réfléchir en anglais. Pas la moindre trace de traduction dans la boîte). Les graphiques décrivant la position du joueur sont assez petits et peuvent être carrément enlevés par l'appui d'une touche de fonction. Celles-ci sont d'ailleurs bien utilisées; jugez-en: F2 vous donne une carte de lieux que vous avez déjà explorés (bien pratique pour les paresseux), F3 inventorie les objets en votre possession, F4 vous affiche votre score et F5 vous redonne la description complète de l'endroit où vous vous trouvez. Tout cela est bien banal, je vous l'accorde, mais Arthur possède une option d'aide très intéressante. A votre demande, il vous propose un menu et vous demande sur quel sujet vous désirez obtenir de l'aide. Il vous donne alors des indices par ordre croissant d'importance. D'autre part, cette aide est sélective: avant de vous proposer le premier menu d'aide, Arthur analysera ce que vous connaissez déjà et ne vous aidera que sur ces points. Pas de risque de finir l'aventure prématurément.

En conclusion, un jeu à conseiller aux débutants désireux de connaître les frissons d'un jeu d'aventure 'pur et dur', l'aide garantissant qu'ils ne seront jamais bloqués. Pour les autres, l'énigme est un peu trop simple.

Cédric



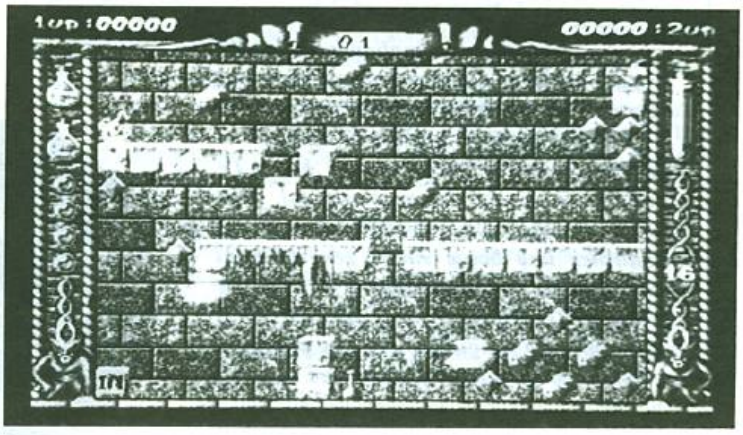
SLEEPING GODS LIE

A peine sorti de mon paisible sommeil, j'entendis un bruit sourd contre la porte. Qu'est-ce que ça pouvait bien être? Les démons impériaux? Non, ils ne viendraient pas jusqu'ici! Quand j'entrouvris la porte, quelle ne fut pas ma surprise de voir un Kobbold allongé par terre! Les Kobbolds étaient des créatures anciennes qui traitaient avec les humains, mais on n'en avait plus vu depuis déjà longtemps... Son corps était couvert de meurtrissures, et c'est à peine si il arrivait à parler. Je dus m'agenouiller près de lui pour entendre son récit : "...nous avons essayé de réveiller le dormeur N'Gnir, mais nous avons presque tous péris....". Il glissa dans mes mains un objet ressemblant à un bracelet. "...Apporte cet appareil au dormeur....vite.....le temps presse...". " Mais où dois-je aller ?, que dois-je faire? ". "...Pas le temps....vas voir Ermite...". Ce furent ses dernières paroles. Mais qu'est-ce que cela voulait dire? Pourquoi ce Kobbold était venu me voir? Sans vraiment comprendre, je me mis aussitôt à la recherche de cet Ermite. Mon cauchemar venait de commencer...

Dans Sleeping Gods Lie, vous évoluez dans le monde de Tessera qui est divisé en 8 royaumes, ayant chacun sa population et ses conditions atmosphériques bien particulières. Vous devrez traverser chaque royaume, et votre seule chance de survivre, sera de combattre les habitants du royaume. Au cours de votre périple, vous devrez affronter à plusieurs reprises, l'Archmage, être puissant animé d'intentions maléfiques, par qui tout est arrivé. Voulant s'approprier le pouvoir, il a fait de Tessera, un monde désolé ou èrrent des créatures et des hommes que seule l'envie de tuer arrive encore à motiver.

Au début du jeu, vous êtes vêtu de façon assez légère, et ne possédez pour seule arme, que quelques cailloux. A chaque fois que vous tuez un ennemi, vous récupérez ses armes ou ses munitions, obtenant ainsi, un armement de plus en plus sophistiqué, allant du simple lance pierre à l'anneau d'anéantissement (seule arme pouvant détruire l'Archmage de façon définitive). N'hésitez pas à parcourir les moindres recoins de chaque royaume, car vous trouverez des vêtements, de la nouriture (champignons, baies...) et parfois, une aide fort précieuse sous forme de bien étranges taupinières... Dans presque tous les royaumes, vous devrez aider une personne (prince, princesse, paysan malade..) à réaliser une action : il est impératif de réussir ces missions, car la récompense obtenue en cas de réussite (pièces d'or, bracelets protecteur, personne ou animal à contacter plus tard (héhé)) est souvent le seul moyen de progresser correctement. Côté technique, Sleeping est un savoureux mélange de 3D (genre Driller) et de sprites (décors du fond, personnages, paysages, objets...), ce qui en fait un jeu rapide et en tous cas, surprenant! Petit détail qui a son importance, le jeu et la doc sont entièrement traduits en Français, ce qui pour moi est un énorme plus! (merci TITUS...) Côté difficulté, Sleeping ne vous posera pas trop de problèmes pour peu que vous soyez méthodique et logique (dessiner un plan est presque obligatoire!). Ce qui est remarquable dans ce jeu, c'est que l'on est très rarement bloqué! Il suffit bien souvent de refaire un petit tour du propriétaire pour rencontrer un nouveau personnage ou trouver l'objet en question, et c'est reparti. Sans être un dingue des jeux d'aventures, il m'a fallu environ une douzaine d'heures pour finir le jeu, et je peux vous garantir que du début jusqu'à la fin, le plaisir de progression est sans cesse renouvelé! Possédant un graphisme qui aurait peut-être pu être meilleur, des bruitages tout à fait convenables et un scénario bien bâti, Sleeping Gods Lie m'a beaucoup plu, et je pense que je ne devrais pas être le seul...

Thierry R.



Spherical (voir p34)

Déjà Vu 2

Solution intégrale

Remarques: Lorsqu'un objet est suivi d'un astérix (*) c'est que cet objet est devenu inutile et même encombrant pour la poursuite du jeu. L'itinéraire proposé est le plus direct, et ne tient pas compte, de divers lieux ou objets placés dans le jeu comme leurres ou comme éléments d'information pour la compréhension totale du scénario.

Salle de bain : habillez-vous, en faisant opérer le pantalon et l'imperméable sur vous (self), pour votre facilité, débarassez-vous de vos cigarettes, de vos deux billets d'un dollar et de votre portefeuille après en avoir vidé le contenu dans votre inventaire général.

Chambre: ramassez une bague de cigare, et le tarif des chemins de fer, sortez et dirigez-vous vers le casino, en changeant vos dix dollars à la caissière.

Casino: trouvez le croupier Kowalsky, montrez-lui la plus grande des deux coupures de presse, puis jouez au Black Jack. Black Jack: le but du jeu est d'approcher le plus près possible du nombre 21 en utilisant autant de cartes que nécessaire, celui qui sans avoir dépassé ce nombre s'en approche le plus ou arrive à ce nombre a gagné. Technique de jeu : opérer ou déposer des jetons sur la table = miser opérer une carte sur la table = encore une carte! mettre un jeton sur les cartes = servi! Jouez vos jetons deux par deux et arrêtez les donnes lorsque votre main vaut 18,19,20 ou 21, contentez-vous de 8 jetons de gain (+ vos 2 du depart), changez l'ensemble de vos gain à la caisse.

Gare : (droite) consultez les départs pour Chicago dans la salle des consignes. embarquez.

Gare Chicago : achetez un journal au moyen de votre pièce de monnaie. prenez le taxi, montrez-lui votre licence (*)

Home Sweet Home: pénétrez chez vous au moyen de votre clef (*) emportez : lampe, dollars, canif, bague de cigare, puis reprenez le taxi et montrez-lui la deuxième coupure de presse.

Joey's Bar : allez dans l'impasse à gauche du Bar, montez l'échelle d'incendie, frappez les planches, pénétrez et ouvrez le téléphone, emportez la clef qui s'y trouve, redescendez, allez jusqu'à la fin de l'impasse, ouvrez la porte arrière grâce au canif, actionnez la lampe, pénétrez dans le bar, allez dans le cellier, actionnez la bouteille isolée de droite et continuez jusqu'au casino clandestin, la utilisez la clef trouvée dans le téléphone pour ouvrir le Jack Pot de droite, emparez-vous de l'agenda et de la carte, ressortez et aban- donnez la lampe. Retournez au taxi et montrez à son chauffeur la carte (*)

Sugar's: ouvrez la porte en sous-sol grâce au canif, entrez, dans la penderie se trouve un aspirateur, l'ouvrir ainsi que le sac à poussière toujours grâce au canif (*), emportez la lettre (laissez l'enveloppe) et l'uniforme, retournez dans le taxi, passez l'uniforme et montrez le journal au chauffeur. Morgue : ouvrez le compartiment 5, saisissez-vous de l'étiquette, et remettez -là au préposé, emportez l'argent et le ticket de consigne. retournez au taxi, remettez-vous en civil (uniforme (*)), montrez au chauffeur le tarif des chemins de fer (*) et dirigez-vous vers Las Vegas.

Gare L.V.: remettez le ticket de consigne au préposé, ouvrez la valise, puis les vêtements, prenez la lettre.

Hôtel 3ème: entrez dans la malle à linge fermez le couvercle et attendez en examinant votre inventaire.

Laverie : opérez vos liens sur la caisse, montez l'escalier, ouvrez la porte d'entrée et retournez vous cacher dans la malle, attendez lorsque la voie sera libre, remontez, rentrez dans le bureau, ouvrez le meuble et prenez le bouton magnétique ainsi que la clef, ressortez et au moyen de la clef (*) ouvrez le volet, retournez à l'hôtel (droite, droite).

Ascenseur: faites opérer le bouton magnétique, sur le panneau et reprenez le bouton dans votre inventaire, ouvrez les deux portes et les deux bureaux, dans celui de Ventini, prenez le presse-papier/flechette, retournez à

La laverie : dans le bureau, ouvrez le presse-papier, séparez la base (*) de la fléchette et opérez cette dernière sur la cible, déposez une bague de cigare dans ce bureau (ainsi Ventini, croira que c'est l'homme de paille de Malone qui a pénétré ici) emportez la lettre et retournez au

5 ème étage de l'hôtel: déposez une bague de cigare (même raison) dans le bureau de Ventini et les deux lettres et l'agenda dans celui de Malone, prenez la fuite sans AUCUN DETOUR vers la gare, ou sans perte de temps vous prendrez le premier train, pour n'importe ou.....

solution proposée par
Rene Van Dyck
MiA

Pourquoi faire compliqués et fouillit quand on peut faire simple et prenant! Ressemblant étrangement à SOLOMON'S KEY, le jeu n'en est pas moins agréable et surtout, plus complexe et plus beau. Le scénario n'est pas des plus original, mais celui ci a déjà fait ses preuves : vous devez contrôler une boule située généralement en haut du tableau, jusqu'à la porte de sortie qui se trouve un peu plus bas. Vous êtes donc un magicien, et vous pouvez à volonté, construire et détruire des blocs de pierre et réaliser de la sorte, des escaliers, des plates-formes ou tout simplement, arrêter la boule avant qu'elle ne tombe plus bas que la porte de sortie. En dehors de la boule, vous pourrez aussi collecter des gemmes, bonus et autres potions magiques qui vous seront trés utiles pour finir les tableaux plus facilement. La complexité ainsi que la difficulté des tableaux sont assez bien dosés, et si dans les premiers tableaux il n'y a rien de bien compliqué, cela se corse sérieusement après le 6ème... Malgré une doc peu claire et en Anglais ainsi qu'un système de Password qui n'est pas des plus subtile, Spherical est un bon jeu qui vous divertira calmement.

Thierry R.

MILLENNIUM 2.2

Encore un jeu de simulation commerciale, me direz-vous? Il est vrai qu'après *Ports of Call*, *Elite*, *Return to Earth* et autres *FOFT*, le créneau semble être assez bouché. Et pourtant, ***Millennium 2.2*** ne sera pas la goutte qui fait déborder le vase. Il ne s'agit pas en fait d'un simulation de commerce, mais plutôt d'une reconstitution de colonisation. Mais commençons par le commencement.

Vous dirigez une petite colonie sur la lune, où s'abritent les derniers Terriens, la Terre étant dévastée et inhabitable. Votre but est de la coloniser à nouveau. Vous avez pour ce faire le temps d'une génération (vingt-cinq années). L'image principale à laquelle vous reviendrez tout le temps représente votre base, d'aspect tentaculaire. Vous accédez à chaque département en cliquant dessus, à savoir: **Recherche** (pour étudier le coût en énergie et en minerais des productions diverses (sondes pour jauger les ressources d'une planète ou d'un satellite, 'grazers' pour forer les astéroïdes, 'carracks' pour faire de gros transports, 'SIOS' pour établir des bases sur d'autres planètes ou satellites, générateurs pour produire davantage d'énergie, etc...)), **Production**, une fois la recherche aboutie, **Ressources** pour savoir ce que vous pouvez extraire sur la lune, Life Support pour vous faire une idée de la population actuelle, **Energie** afin de mettre en service de nouveaux générateurs fraîchement construits, **Défense**, car vous pouvez être attaqué par le colonie martienne qui se déclare indépendante dès le début du jeu, et enfin le centre nerveux de la base: l'astroport. C'est de là que partent et arrivent tous les transports. Vous donnez tous les ordres avec la souris et les icônes sont suffisamment figuratifs pour que tout devienne très clair avec un peu de pratique.

Il ne faut pas mettre la charrue avant les boeufs: étant donné que vous ne pouvez exploiter qu'une planète ou un satellite que si vous y possédez une base, il vous faut d'abord y envoyer une sonde, et une fois que celle-ci a atterri, faire démarrer les recherches sur l'astre en question (toutes les planètes et leurs satellites figurent sur la liste. Il vous faudra un temps certain avant d'avoir évalué l'intégralité du système solaire!). Quand vous jugez que les ressources d'une planète valent la peine du déplacement, vous commencez la production d'une base, puis de tout ce dont la nouvelle colonie aura besoin: quelques générateurs, des satellites de défense, et un carrack pour transporter le tout. La distance de la planète doit évidemment influencer votre choix: si le trajet doit prendre 280 jours pour un aller simple, pensez que vous n'aurez pas d'approvisionnement avant un an et demi. Mais de telles exploitations lointaines sont parfois indispensables pour acquérir du minerai rare. Il y a encore beaucoup d'aspects du jeu que je ne peux pas décrire faute de place, mais leur découverte fait partie de l'attrait de ce logiciel.

On a au début assez de mal à démarrer, tant les menus et les options sont nombreux. Mais en moins d'une demi-heure, on finit par faire corps avec cette gigantesque machine, à tel point que jongler entre la gestion de vingt vaisseaux différents transitant entre *Téthys*, *Triton*, *Callisto*, *la Lune* et les astéroïdes devient une formalité expédiée en quelques clics bien placés (on peut accélérer le temps). Sans oublier pour autant de ne pas interrompre la production, de vérifier où en sont les recherches, de défendre les colonies contre les sournoises attaques martiennes, de faire atterrir trois grazers en attente depuis plusieurs jours et d'accélérer la production de vaccin contre la grippe martienne qui décime la colonie d'Io. Ouf!

Précisons pour finir que l'intérêt du jeu est constamment renouvelé par des rebondissements qui vous font tout à coup sonner le ban et l'arrière-ban de vos productions pour importer des minerais indispensables pour la construction d'un nouveau bâtiment.

Amateurs d'*Elite* et de *Ports of Call*, ce jeu est pour vous!

Cédric BEUST

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Après le calme plat qui caractérise si bien les vacances, nous allons avoir droit comme tous les ans et jusqu'à Noël, à une multitude de nouvautés. Après READ HEAT qui était assez moyen et THE NEWZEALAND STORY qui lui était super, OCEAN nous prépare quelques petits jeux sortis de derrière les fagots : vers la fin Octobre, sortira **IVANHOE**, avec des graphismes de B.D. et des décors grandioses. A l'heure qu'il est, je ne sais pas encore si le jeu sera plus axé sur l'aventure ou l'arcade. Wait and see... N° 1 au Top 50, N° 1 des Box offices aux USA, **BATMAN** arrive sur nos grands écrans et sur nos petits moniteurs. Pour la 3ème fois, Océan reprend donc ce super héro pour de nouvelles aventures, reprenant les scénes les plus marquantes du film. Je vous teste la chose bientôt! Plus tard, aux environs de Noël, ce sera au tour de **OPERATION THUNDERBOLT** (Taito) la suite de Opération Wolf, qui sévira sur nos micros, ainsi que **CHASE H.Q.** (Toujours de chez Taito) qui est pour l'instant un des plus gros succès d'arcade. Il est fort possible qu'avec l'expérience d'Océan dans la conversion d'arcade, ces deux jeux deviennent des hits!

Puisque nous sommes dans les boum boum, **CABAL** vous transportera au mois d'Octobre dans les territoires les plus hostiles, et seule votre adresse au tir vous permettra de progresser! **LES INCORRUPTIBLES** quant à eux, seront les vedettes de leur stand au *PC SHOW* de Londres.

Cet été, vous avez sûrement vu les play-boys de la plage des flots bleus se livrer avec dynamisme aux joies du volley ball devant les jolies pin-up aux beaux roploplos mattant avec une lueur dans le regard, la musculation développée de ces as du ballon. Seulement voilà: le seul sport que vous pratiquez, c'est la pétanque, et pour attirer les nanas, c'est pas le pied! Heureusement, Océan a pensé à vous, et vous propose le superbe **BEACH VOLLEY**, avec des graphismes et animations des plus réussis! Vous n'aurez plus d'excuse pour les prochaines vacances. C'est marrant, quand une société sort un style de produit qui marche, les autres en font autant et on se retrouve avec 50 simulations de football, par exemple, en 2 mois! C'est donc au tour de Océan de sortir le sien : **ADIDAS GOLDEN SHOE**. La première originalité du jeu, c'est que quand un joueur fait une tête, sa tête grossit au fur et à mesure qu'il prend de la hauteur! Pour le reste du jeu, je vous en reparlerai plus en détail la prochaine fois.

LUCASFILM GAMES (la société dont on parle le plus en ce moment) devrait avoir complètement terminé **INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE**, le très surprenant **LOOM** ainsi que leur dernière simulation de combat aérien **BATTLE OF BRITAIN**. Beaucoup de titres prévus! Dans la série *un film un jeu*, US GOLD nous a concocté la version micro de **MOONWALKER** dont la musique sera très certainement du new beat le plus blanc des temps modernes, Michael Jackson (son dernier régime consiste à absorber deux cuillères à soupe de phosphate avant chaque repas, histoire de contribuer au respect de l'environnement...).

Dans cette même période, nous aurons droit aussi à **TURBO OUTRUN** de chez SEGA, où l'on pilotera dans l'allégresse une Ferrari, et à **GHOULS'N'GHOSTS** dont l'action se situera au pays des esprits... CAPCOM quant à eux, nous préparent **THE STRIDER**, où l'action se situe en Russie, et où vous devrez détruire avec une épée laser, tout ce qui bouge. Graphismes de dessins animés et scrolling multi directionnels nous feront-ils oublier la faiblesse du scénario? Il faudra attendre le mois d'Octobre pour le savoir.

LES VOYAGEURS DU TEMPS est le dernier titre en date de DELPHINE SOFTWARE, et ce sera un jeu d'aventure avec des graphismes grandioses plein écran, où tous les ordres et commandes seront accessibles par icônes! Avec un scénario en béton, ce sera sûrement un des plus beaux jeu d'aventure de cette rentrée. Sortie prévue fin Octobre. Pour finir, ELECTRONIC ARTS vient de sortir le premier des data disk pour **POPULOUS** avec des nouveaux mondes, et annonce une nouvelle version de **THE WORLD OF SHADOW**, un jeu de rôle dont l'auteur original du scénario n'est autre que H.P Lovecraft. J'en connais plus d'un qui vont être contents!

Thierry R.

DOMAINE GRAND PUBLIC

LE DP DU MOIS

Cette fois ci, j'ai promis de ne plus faire de bla-bla. Donc pas d'affolement, vous allez pouvoir découvrir sans attendre ce qui sera sans doute le choc de la rentrée : **TETRIX METALLICA PREVIEW** de MiA Software. Tout de suite, une mise au point, il n'y a pas l'ombre d'un quelconque "copinage" qui soit à l'origine de ce choix. J'explique donc ....

Eric, le "Guru" de chez MiA Software est venu me parler il y a deux mois d'un projet qui devrait plaire à beaucoup d'entre vous: la réalisation de softs de qualité professionnelle au prix de 8$ environ (vous avez bien lu !), ce qui représente entre 50 et 60 francs francais. Une pré-version de chaque programme serait présentée sur les MiA DISK, comme DP.

Lorsque j'ai reçu le MiA DISK n°2, j'ai découvert TETRIX METALLICA PREVIEW. Sans conteste, ce jeu (qui n'a vraiment rien à voir avec les Tetrix ou Tetris du domaine public), posséde toutes les qualités d'un grand soft. La pré-version est tout simplement géniale. Je ne donne pas de détails, ruez vous sur le MiA DISK 2 et vous ne serez pas déçus!.

Bientôt, la version finale de TETRIX METALLICA sera disponible, et au nom de toute l'équipe d'HERMES Diffusion je vous conseille de vous la procurer. Pour la première fois en Europe, quelqu'un qui a compris les critiques des Amigaphiles sur les prix des programmes, vient de faire un pas de géant pour en tenir compte. Le projet semble fou. Il ne tient qu'à vous de montrer qu' il est ce que nous attendions tous. Il y a plus de 50.000 possesseurs d'Amiga en France, si seulement 1 sur 50 se procure ce jeu, MiA SOFTWARE considérera que le créneau est porteur et multipliera cette initiative. En attendant regardez la pré-version et décidez.

Bon, je me suis laissé emporter, mais je crois que çà en valait le coup.

Joe le maxi.

EDITO

Encore englué dans le mazout du mois d'août, je vous propose un menu copieux pour septembre. Tout d'abord, les collections MiA DISK, FRANCE et PRESTIGE s'aggrandissent, les amateurs apprécieront. Pas de description des Fish Disks, Batchman ayant effectué cette corvée le mois dernier. Cependant j'espère que les lignes qui suivent vous feront oublier la morosité de la rentrée. Bonne lecture.

Herr Doktor.....
(appelez moi Karl)

NOUVEAUTES

A peine rentré de vacances, la carapace encore rougie par le soleil et les incendies du Midi, je me vois obligé de continuer de détailler, à la demande de beaucoup d'entre vous, la collection RPD.

RPD 130

Teapot.Anim: Animation Videoscape, on peut préférer Sculpt 4D...

ShowAnim V4.2: L'utilitaire qui permet de rejouer les animations Videoscape.

Glass.anim: Animation Videoscape.

Robot: Une petite animation originale et sans prétention. Moi j'ai bien aimé!

RPD 131

RowBoat: Une petite image décorative faite sur Turbo Silver.

Lacer: Emule votre moniteur en mode entrelacé perpétuel sans en changer la résolution. Utile pour les vidéophiles et ceux qui utilisent des programmes comme Videoscape.

ProwiteFileConverter: Permet de convertir au format fichier Prowrite les textes tapés sur Texteraft, Scribble et TextPro.

TurboBackup V1.0: Programme qui permet d'éxécuter rapidement vos backups de disquettes.

Print: Un gestionnaire de votre file d'attente d'imprimante.

Spooler: Le compère du précédent, qui éxécute les impressions en multitâche.

RepString: Permet de rechercher un type de chaîne de caractères quelconques dans un fichier quelconque pour la remplacer par une autre quelconque (mais ce n'est pas un quelconque DP).

MakeAnim: Un compacteur d'images compatible avec ShowAnim, permet de faire son animation maison sur Videoscape.

WNote V1.0: Permet de consulter et d'éditer les notes se trouvant sur modem dans le format ARC.

Brush2Icon: Transforme une brosse ou image IFF en icône.

AmigaTalk V2.0: Un programme qui fait réciter à l'Amiga les textes que vous jouez sur votre clavier. A entendre!

FlipBits: Transpose une image en son négatif pour l'impression. Pas mal pour les programmes destinés à l'édition.

Calc3.0: Une calculette vraiment très complète.

Formula 1.0: Fantastique pour faire de la représentation graphique, un régal pour les yeux. A voir sans tarder!

Popfuncs V2.1: Permet de définir des séquences éxécutables sur vos touches clavier de fonctions.

RPD 132

Moria: Un jeu de rôles du Domaine Public qui a un scénario béton, tout un univers à la portée de la main. La documentation est en conséquence mais en anglais. Peut être bientôt dans la collection Prestige...

RPD 133

Skeleton: Une animation ray-tracing de Sculpt 3D, morbide au possible!

WTAJ: Encore une animation ray-tracing à base de sphères et de rotations. C'est toujours agréable à regarder.

Movie: Pour jouer les animations de Sculpt 4D.

RPD 134

SlideShow: Comme d'habitude dans cette collection, ce slideshow est magnifique. A voir et à montrer!

RPD 135

Satellite: Démo d'animation en ray-tracing Sculpt 3D.

Stairs: Animation ray-tracing très originale, à voir pour comprendre.

RPD 136

Orbit3D: Un petit jeu sans prétention mais sympathique qui illustre les lois de la gravitation dans l'espace.

Wheel of Fortune: Hé oui, c'est la "Roue de la fortune" dans sa version originale made in USA. Poor Amiga!

AirfoilX: Un dessinateur de courbes utilisant la transformation Joukowski. Moi y'en a pas savoir ce que c'est, mais les dessins sont jolis.

FirePowerMap: Pour confectionner d'autres parcours compatibles avec le jeu FirePower. Vraiment très utile pour les amateurs.

RPD 137

MachII: Un accélérateur de souris avec diverses options, comparable au fameux DMouse.

Ixecute: Permet d'éxécuter des "script files" (fichiers de commandes CLI) simplement en cliquant sur un icône. INDISPENSABLE!

Mergemem: Un programme pour rendre continues des extensions mémoires sous forme d'un seul bloc mémoire système.

VirtualScreen: Ce programme permet à l'Amiga de gérer des images écran plus grandes que l'écran de votre moniteur. Moi je préférerais un moniteur Viking, mais c'est plus cher!

DropCloth: Permet de tapisser son WorkBench avec des motifs papiers peints (ou autres) à en faire pâlir Venilia.

FileFind: Pour chercher des fichiers, comme la traduction l'indique.

Perim V1.0: Utilitaire de constructions géométriques pour Videoscape 3D.

Backer: Programme de backup pour disque dur.

Scheme: Une version démo d'un utilitaire de conception de circuits et de montages éléctroniques.

RPD 138

Blanker V1.27: Annule l'affichage écran et le rend blanc si aucune touche n'est activée après une minute, utile pour préserver votre tube cathodique.

DMouseV1.06: Tout le monde connaît. Voir MachII ci-dessus.

A.S.G.: Un utilitaire programmeur sympa qui génére automatiquement les structures "gadgets", "windows", et autres "menus" ou "requester".

V_GAD: Un utilitaire programmeur pour générer des gadgets.

M4: Un générateur de macro instructions. Je n'ai pas tout saisi, mais on y parle de "Yetti", le nôtre (avec un seul t) pourra peut-être apporter des lumières sur le sujet.

IFFArchiver: Un programme qui permet de faire de vos fichiers IFF des fichiers IFF CAT. Ceci permet de créer un archivage qui serait portable sous UNIX (j'ai pas vérifié).

Colors: Pour donner des couleurs à votre WorkBench ou à votre CLI. (Il faut renommer la disquette "programming" pour l'utiliser).

Ldebugdemo: Démo de Ldebug, déboggueur symbolique pour le Lattice C.

RPD 139

SlideShow: Comme toujours, une véritablr démonstration de puissance et de beauté. Décidément, si j'ai un conseil à vous donner, ne prenez plus que les slideshow RPD...mais prenez-les tous!

RPD 140

HurricaneJulia: (1 Méga) Une animation basée sur l'enchaînement de courbes de Mandel réalisées par le programme Julia. Original.

Frog_Movie: Une animation simple mais très humoristique. Un véritable régal.

RPD 141

C64_Emulator: Une approche d'émulateur C64 dans le Domaine Public. Ca fonctionne déjà pas mal.

UEdit V2.3: Un éditeur de textes très performant, qui posséde une multitude d'options et de capacités. Une session de formation est même prévue pour familiariser l'utilisateur au maniement du programme.

YourMoney V.04: Un programme pour faire ses comptes et prévoir ou surveiller son budget.

3DPlot: Utilitaire de construction de courbes z = f(x,y), pas mal, beaucoup d'options, un peu difficile à comprendre au premier abord.

QuickLens V2.0: Une loupe pour agrandir une partie

de votre écran. Indispensable aux myopes.
Storage: Un petit programme qui permet de se rendre compte à tout instant de la place disponible en RAM ou sur les disquettes de vos lecteurs.
GPrint V2.0: Un utilitaire pour émuler une imrimante Epson FX afin de vous permettre les dessins les plus jolis.
BootTune V1.2: Un test musical sur boot qui permet de savoir si un méchant virus s'est installé chez vous. (Ca marche pas toujours).
Contoura V1.0: Encore un super utilitaire pour faire des représentations graphiques qui sont surtout artistiques. Un MUST indispensable pour les amateurs de graphismes.

RPD 142

Pack_It: Un utilitaire qui permet d'assembler et de compacter des fichiers en vue d'un transfert modem.
MakeARC: Programme d'archivage de fichiers. C'est LE standard et tous ceux qui utilisent ou veulent utiliser un modem pour officier sur BBS se doivent de le posséder.
Zoo V2.0: Un autre grand standard d'archivage, il est donc lui aussi indispensable.
DNet V1.2: Un serveur modem qui permet des bonnes parties de rigolade avec les amigaphiles d'Australie ou de Hong-Kong.
VLT V3.598: Emulateur console VT100 et console Techtronics.
NoBorderII: Permet d'éliminer les bords des fentres, voir l'effet sur l'une des Prestiges par exemple.

RPD 143 a/b

Dolphin: Une jolie animation qui demande un Méga.
Hand: Animation ray-tracing de TurboSilver. 1 Méga requis.
OS2: Petite animation Videoscape 3D.
Dock: Une animation vraiment trop simple!

RPD 144

Plein de petits utilitaires système sur cette disquette destinée aux bidouilleurs. Je ne fais que les énumérer:
AVI - DO - CONTROL - CRYPT - LCRYPT - MERGEMEM - DISKZAP - SDX - GURU - PRTTEST - ASR - WB_REXX - LEACH V1.3 - VSCREEN.SOURCE - GADGET FORTH - FLIRP - EPS&STP - DBUFF.SOURCE - DISK-TUTOR.DOC.

RPD 145

HP11C: Emulateur de calculette HP11C. Très bien fignolé.
Lotto: Un générateur de nombres aléatoires destiné à ceux qui aiment les jeux de hasard.
Life: Une simulation de générescence cellulaire. On passerait des heures à regarder notre Amiga prendre vie. C'est vraiment un bon petit programme pour les biologistes en mal de génétique.
Snip V1.2: Un petit utilitaire qui permet de découper du texte dans n'importe quel fenêtre écran.
PostCard: Un logiciel permettant de créer vos propres cartes postales. Original pas vrai?
Bonsaï Construction Set: Pour permettre de construire des petits arbres mignons tout plein.
TableCloth: Permet d'installer une image en fond de votre WorkBench. Vous apprécierez l'effet sur cette disquette.
XPopCLI: Pour faire un CLI dans n'importe quelle résolution.
NoNukes: Un utilitaire qui vous permet d'apprendre les effets qu'une bombe nucléaire (que vous paramétrez vous-même) aurait sur votre personne. Très réjouissant.

RPD 146 a/b

TCR: Une démo animée vraiment grandiose, mais qui nécessite au moins un Méga.
MarsFlight: Une animation formidable. Une vraie séquence comme à la télé. A voir pour ceux qui croient tout connaître sur le sujet (1 Méga requis).

RPD 147

SlideShow: Comme vous le savez, c'est le point fort de cette collection: Bref, encore une disquette à ne pas rater!

RPD 148

Crunch: un compacteur de fichiers éxécutables ou de données. Manque de documentation et d'ergonomie.
UtilMaster: Un programme de gestion de directories et de fichiers. Très complet et très puissant.
BenchQuake: Pour faire trembler votre WorkBench. Très drôle.
JumpBench: Bondissez avec votre WorkBench. Je m'esclaffe!
UmUtilit V0.11: Encore un gestionnaire de directories et de fichiers. Pas génial!
Remap: Permet de convertir une image IFF HAM en un autre mode de résolution. Pas inutile.
Showiz: Un organisateur de slideshow. Très puissant.
Planes V1.1: Pour enlever ou ajouter des bitplanes à votre WorkBench.
Guardian V1.2: Un programme qui inspecte votre mémoire pour éliminer les virus. Il date un peu.
NextScreen: Pour faire venir à l'écran les images cachées lorsqu'il n'y a pas de gadget à cet effet dans la fenêtre.
Install2: Un bootblock qui déconnecte votre second lecteur et vous permet ainsi de gagner de la mémoire.
MouseZoom: Un zoom pilotable avec votre souris.
SetFont V2.0: Permet de changer de fonts dans une fenêtre sans les changer dans les autres.
SpudClock: Une horloge...mais parlante!
Mackie V1.1: Un utilitaire qui est une approche de Shell, avec des touches de commandes définissables à volonté.

RPD 149

VLT V3.626: Update de la version de la RPD 142.
PackIt: Update de la version de la EPD 142.
Shar: Un programme d'archivage classique mais peu répandu.
Warp V1.1: Un utilitaire permettant de lire à l'écran des fichiers ou directement des pistes d'une disquette.
ARC V: Un utilitaire permettant de chercher (et de trouver) des fichiers au format ARC.
DeARC: Un utilitaire de gestion des fichiers au format ARC.
ColorTerm: Un autre émulateur C64 pour Amiga.
SimpleTerm V1.0: Un émulateur modem simple et très instructif.
Meshogena V1.0: Emulateur de console VT220. Rien de plus à ajouter.
Booz: Un programme permettant d'extraire des fichiers archivés avec Zoo.

Homard Jovial.

EN DIRECT DE CHEZ NOUS

Salut à tous! Hé oui, c'est la rentrée, avec son cortège de désagréments bien sûr, mais aussi cette année avec toutes ses bonnes choses comme par exemple la description complète du MiA Disk n°1 et la présentation des nouveaux produits. Bon nombre d'entre vous ont déjà ce petit bijou entre les mains, et je suis persuadé qu'ils ne le regrettent pas. Pour les autres, voilà de quoi vous lécher les babines.

MiA Disk n°1

ATree: *Utilitaire qui permet la manipulation facile et rapide de n'importe quel fichier. Vous embrassez d'un regard tout le chemin nécessaire pour parvenir à un fichier grâce à une représentation graphique des relations tiroirs/sous-tiroirs/fichiers.*

BlockOut: *Un bon jeu très bien réalisé et agréable pour les yeux. Le but est de faire se toucher le plus de carrés présentant le même symbole, la même couleur ou les deux à la fois. Simple et efficace.*

Calc3.0: *Un formidable calculateur cumulant toutes les fonctions d'une calculette scientifique, d'un ordinateur de poche, et d'un mini-traceur de graphes!*

ClockDJ: *Utilitaire combinant les fonctions horloge, accélérateur de souris, effaceur d'écran, manipulateur de fenêtres, programmation des touches de fonction, etc.*

Float: *Permet de rendre 'flottant' les icônes ayant subi un "snapshot", i.e: de les faire se placer correctement dans les fenêtres ou sur l'écran du WorkBench.*

IconMeister: *Un excellent et très puissant éditeur d'icônes. A utiliser absolument!*

InitCli: *Permet d'initialiser selon vos goûts l'apparence du WorkBench et des fenêtres CLI.*

Newlook: *Permet de changer la taille, la position et la résolution du WorkBench.*

PcPatch2(Dos2Dos): *Tout un lot de programmes permettant de lire, d'écrire et de formatter tous disques sous MS-DOS.*

PickPacket: *Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'AmigaDos,et comment communiquent les 'handlers' et les fichiers. Un utilitaire très instructif entièrement utilisable à la souris.*

Qed: *Un éditeur de texte très, très, très performant.*

QView: *Un visualisateur de fichiers de type 'more' ou 'less' plus pratique et en moins de 4 Ko!*

Spy: *Permet de visualiser les tâches accomplies à tout instant par le systéme, de même que leur fonction dans le logiciel.*

Textra: *Un éditeur bien réalisé.*

TinyClock: *Affiche l'heure en permanence sur toutes vos fenêtres.*

Alléchant n'est-ce pas? De plus, la facilité d'utilisation de cette disquette en surprendra plus d'un; c'est une réalisation d'une qualité jusqu'à maintenant inégalée dans le Domaine Public. Pour ceux qui ne la possédent pas encore, je ne saurais trop conseiller de vous procurer cette disquette n°1.

MiA Disk n°2 une véritable merveille ...
Des jeux : *Tetrix Metalica preview, Bally II, Accordio, Dazel.*
Des utilitaires: *Diskview, Disk0, Dump, MouseTrap, Popwind, PPmore, QED, Sub, Trackmon.*

PRESTIGE n°4 un événement dans le DP ludique...
HERMES Diffusion présente dans cette disquette deux jeux qui sont indispensables aux amateurs de DP:
Pacman87 : *Le Pacman tel que nous l'avons découvert dans les salles d'arcades. Un jeu qui n'a pas vieilli, et une superbe réalisation.*
TrainedAssassindémo: *Le quatrième tableau du jeu, mis dans le DP pour votre plus grand plaisir. C'est vraiment fantastique, graphisme, jouabilité, musique. Un seul tableau certes, mais je n'en suis pas encore venu à bout. Et c'est moins cher que le jeu. Enfin, moi après avoir essayé, j'ai acheté la version complète !*

PRESTIGE n°5 une petite dose de programmation...
AMXLisp v2.0: *un langage Lisp orienté objet, pour connaisseur.*
ZC: *Avant de se procurer le Lattice, ce compilateur-linker du langage C pourra vous donner un avant-goût. Pour tous,le C C obligatoire sur Amiga.*
Blink: *Un linker pour le C.*

FRANCE n°3: Festival#1 de Serge Hammouche.

Un superbe slide-show d'images fractales en mode overscan et haute résolution. Ne prenez pas de démos quelconques, vous verrez que Serge est vraiment un artiste. Ce sont les plus belles fractales que j'ai vues, à couper le souffle.

FRANCE n°4: *Master Virus Killer de Xavier Leclercq.*

Xavier nous livre là un vaccin très performant et à la page. La réalisation est soignée, avec de l'humour. L'emploi est vraiment enfantin, il vous faut cette arme pour vous sentir en sécurité. Un très bon produit.

A la prochaine.

Ed l'épicier

LE COIN HARD

J'étais tranquillement installé dans mon transat, lorsque le téléphone sonna. Paresseusement, j'étirai ma carcasse et m'emparai mollement du combiné. La voix sympathique, mais néanmoins teintée d'une menace latente d'Ed l'Epicier me délivra l'ultimatum suivant: "*La prise MIDI ou mon pied au c..*".

C'était si gentiment demandé que je n'ai pas pu résister. A bientôt donc.

Iron Mad.

CONTACT

Comme d'habitude dans la rubrique, je commencerais par quelques petites remarques pratiques:

1> De nombreux lecteurs suisses nous ont envoyé des commandes, mais il y a eu quelques petits problèmes dans le paiement. La seule bonne façon dans ce cas est de nous envoyer un mandat postal international (certains l'ont fait).

2> Il peut arriver que l'une de vos copie soit corrompue (1 cas à ce jour). Renvoyer la simplement (il l'a fait) et nous vous l'échangerons gratuitement.

3> Il se peut que le "Master" de la disquette que vous avez commandée soit corrompu (pour nous c'est vraiment la m...). Dans ce cas, un autre DP est envoyé comme compensation (4 cas à ce jour). Dés que nous aurons une version saine de la disquette demandée, nous la fournirons gratuitement.

4> Un fichier client est mis en place, chacun d'entre vous posséde un n° de client du type HDNCxxxx. Il figure sur le colis que nous vous envoyons. Tout ceux qui connaissent ce numéro devront le noter sur le nouveau bon de commande (pour permettre un meilleur suivi client). Ceux qui n'en ont pas encore laisseront l'emplacement vierge.

5> Le catalogue arrive, nous essayons de faire au plus vite, mais la tâche est gigantesque. En attendant, reportez vous aux A-News pour le détail des Fish Disks et pour les RPD (dans les pages DP).

Quelques réponses au mini-sondage du *A-News* n°15 nous sont parvenues. Pour l'instant, les préférences en matiére de logiciels DP, penchent en faveur des utilitaires. Les nouvelles PRESTIGE sont mises en chantier dans ce sens, vous les découvrirez le mois prochain. Pour le Hardware, c'est l'enthousiasme qui prévaut. Certains nous parlent extension mémoire, controleur disque dur ou genlock incrustrateur. Ces projets sont à l'étude (sauf le genlock je l'avoue). Cependant leur complexité et le soin que nous devons y apporter m'obligent à dire qu'ils ne seront pas terminés avant début 90.

Pour finir, je voudrais vous parler d'un programmeur qui nous a fait parvenir un tueur de virus nommé UVK v1.17. Amiguy, c'est sont surnom, souhaiterait mettre en action un service anti-virus dans nos pages. Il se propose de mettre à jour régulièrement son soft avec votre aide. Pour cela, il souhaiterait recevoir des lecteurs de A-News les nouveaux virus qu'ils pensent avoir détectés. Il proposerait les nouvelles versions de son vaccin pour un prix modique.

Contactez le:

AMIGUY, 59 allée des piverts, Le bois du charme, 27190 ORVAUX

Joe le maxi.

DOMAINE GRAND PUBLIC

BON DE COMMANDE

PRIX

20FF (125FB Belgique) **FRED FISH DISKS 1 à 228, AMICUS 1 à 26, TBAG 1 à 25, FAUG 1 à 75, PaNorAmA 1 à 98, RPD 1 à 164. Les RPD n° 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146,151, et 163 comportent 2 disquettes (prix 40F).**

30FF (190FB) **HERMES Prestige 1 à 5, HERMES FRANCE 1 à 4, Bordello Beauties (à reserver aux adultes) 1 à 14.**

35FF (220FB) **MiA DISK 1 et 2**

360FF **DIGITALISEUR mono HERMES en kit (avec schéma de montage et notice)**

COMMANDE

- Fred Fish Disks #.....Prix total:.....Frs
- Amicus #.....Prix total:.....Frs
- TBAG #.....Prix total:.....Frs
- FAUG #.....Prix total:.....Frs
- PaNorAmA #.....Prix total:.....Frs
- RPD #.....Prix total:.....Frs
- HERMES Prestige #.....Prix total:.....Frs
- MiA Disks #.....Prix total:.....Frs
- Bordello Disks #.....Prix total:.....Frs
- Digitaliseur Hermes.....Frs

Envoi recommandé France (facultatif) : cochez la case ci après ☐

Prix Total.....Frs

Modalités de paiement : cheques postaux ou bancaires libellés à l'ordre de Hermes Diffusion. Bon de commande valable jusqu'au prochain n° de A-News. Ecrivez ci dessous et LISIBLEMENT s.v.p.

NOM : .....ADRESSE :.....

.....

No de client :

à adresser à : **en France** : ***HERMES Diffusion,123 rue Desandrouins, 3 cour Lannoy 59220 Denain***

en Belgique : ***M.i.A. Software, B.P. 111, 2018 Anvers 14***

DP

Avec quelques eudémonistes de l'équipe, nous nous étions retrouvés dans un bel estaminet bordelais, non pas pour agapes, quoique, mais pour choisir les DP du mois.

Alors que le gnomon poursuivait son altière avancée, nos braves commensaux, rendus agueusiques par l'excès des quartauts de gueuze, finirent, sans coup férir, par extraire ces quelques merveilles dont l'absconcité ou la prolixité d'explications vous sembleraient obsolètes, tant leur usage est simple.

Je serai donc clair et bref pour cette panégyrie de tel parangon de DP.

ON DEEP

AzertyFier : Finie l'obligation de devoir se taper des Q à tour de bras pour voir apparaître la tête d'un A sur vos claviers français. En effet un de nos fidèle lecteurs, AmiPhil, véritable Don Diégo de l'Amiga, nous a concocté l'Azertyfier que nous attendions tous. Et comme le gril tous pains Saïb grille tous les pains, même la baguette, l'Azertyfier AmiPhil azertifie tous les programmes, même Deluxe Paint. Merci AmiPhil.

BTP : Bard's Tales Personnages. Si vous n'avez pas Bard's Tales, ce DP ne vous sera d'aucune utilité. Sinon oui.

Vous pourrez vous créer des personnages en choisissant toutes ses caractéristiques. Vous pourrez ainsi avoir des supers héros qui laisseront les superman, spiderman, Batman et autres jean jacques goldman, au rang petits héros.(Se trouve également sur FRAUG N°1)

IFF-Converter : Convertit l'IFF en sprite, bitmap et vice versa et réciproquement.

Keymap-ED : Permet, de redéfinir des touches du clavier. En plus, vous pourrez définir des touches "dead" qui prendront effet lorsque vous presserez la touche suivante et je m'explique, vous pourrez ainsi définir l'accent circonflexe en touche "dead", qui s'affichera sur la lettre de la touche suivante (o, i,e). (se trouve également sur ***Hermes Prestige N°1***)

MyMemory : Cette routine assembleur petite comme ça, vous donne en permanence la place mémoire disponible dans votre machine. C'est le deuxième DP offert par AmiPhil qui lui programme etvous non et ça c'est très mal.

Prepa : Ce DP prépare vos fichiers texte pour les envoyer directement sur le génial serveur qu'est DEEP et ce avec Amigatel par exemple. Cette routine a été entièrement écrite par un de nos ex-collaborateurs, JP gourou , aujourd'hui transformé en grenouille suite à sa rencontre avec un prince charmant.

QED : DEVANT LA GRANDEUR DE CET EDITEUR DE TEXTE DOMAINE PUBLIC, J'ECRIS TOUT EN MAJUSCULES. VOUS POUVEZ DEJA JETER VOTRE VIEIL ED. QED UTILISE MENUS ET RACCOURCIS CLAVIER POUR NOUS FAIRE CHARGEMENTS, SAUVEGARDES, RECHERCHES, BLOCKS,... LA SOURIS DIRIGE LE CURSEUR TRES VITE, LE TEXTE SCROLE TRES VITE AUSSI, LA RECHERCHE VA TRES VITE AUSSI, TOUT VA TRES VITE, AUSSI. IL VOUS FAUT CET EDITEUR. (Se trouve également sur MiA Disk N°1)

Rainbow : Le programme qui vous balance 64 couleurs en fond de votre Workbench. Ambiance 70 assurée. Moi je regarde ça admiratif pendant des heures, vautré dans mon bac de pétunias de Colombie, ma chèvre à mes côtés. Là aussi vous gagner les sources, hypers intéressants si vous apprenez le C, sources qui sont de qui vous demandais-je à vous par l'intermédiaire de ma question ? De AmiPhil, qui ce mois est vraiement le Che Amiga.

Reset : La routine qui vérifie que vous démarrez bien en PAL et qui sinon relance la mécanique.

Well, je vous *batquitte* pour ce *batnuméro*, mes collègues Batchman et T.Robin viennent me récupérer pour une *batmission*.

With
BatChorizoKid
you Kant

DEJA DISPONIBLE SUR 36-15 DEEP

AMOEBA : space invader, le jeu.
Azertyfier : azertyse tout.
Bawk : filtreur de texte.
BootCopy : programme pour faire des copies de Boots!
Browser : gestionnaire d'affichage de directory.
BTP : editeur de personnages de Bard's Tales.
Colorful : palette de couleurs HAM.
DAD : casse tête.
DFree : donne l'espace libre en octets sur une disquette.
Dio : utilitaire de traitement de l'io device.
DiskSalv : récupére vos fichiers effacés sur disk.
Dissolve : permet l'affichage progressif d'une image IFF
DMouse : gestion des fenêtres, écrans, souris.
DUVI : Directory Utility VI. Gestion des directories.
Expose : réorganise vos fenêtres et écrans.
FiveInLine : morpion, le jeu.
Flipper : othello.
FreeMem : donne l'espace libre en mémoire.
Gag : Inutile donc indispensable
IFF2PCS : découpe une image IFF et en fait un puzzle.
IFF-Converter : IFF <-> sprite, bitmap.
KamikazeChess : jeu d'echec. Pour gagner, il faut perdre.
Keymap-Ed : pour reprogrammer les touches du clavier.
Lens : zoom de la zone où se situe le pointeur de la souris.
MacGag : permet l'ouverture des fenêtres façon Macintosh.
MicroSmithsPaletteTool : palette de gestion des couleurs.
MyMemory : affiche l'etat de la mémoire.
NewPacket : explication de structures de l'amigados.
Prepa : prepare les fichiers ascii pour les envoyer sur DEEP
PKax : compacteur décompacteur de fichiers.
Planet : Nappage d'image IFF sur des sphères.
Player : Le player de musique digitalisée.
PopColours : changement des couleurs de votre écran.
QED : L'EDITEUR QU'IL VOUS FAUT.
Rainbow : met plein de couleur en fond de votre workbench.
RayTracing : le programme de lancé de rayon.
ReadAll : Un éditeur de texte très simple.
Reset : verifie que vous etes en PAL.
RunBackGround : run en custom.
Scheme : dialecte LISP (langage fonctionnel).
ScreenX : heure, défilement des écrans, fenêtres, ...
SCS : Slideshow Construction Set.
SetLace : Permet le passage en mode Interlace.
ShortCut : instructions du Cli sur les touches de fonctions.
ShowAnim : routine permettant de lancer les animations ANIM.
StarTrekTrivia : Un questionnaire sur Star Trek.
SuperView : Afficheur d'IFF (overscan, cyclages, ACBM, ...)
Surveyor : Une fenêtre affiche les coordonnées de la souris.
Target : Target transforme votre pointeur en viseur.
TheWheelOfFortune : La Roue de la Fortune. LE jeu.
Tree : dessine un arbre en récurssif.
UShow : Ce programme affiche tous les formats d'image!
Vac : passez l'aspirateur sur l'écran.
Xoper : contrôleur d'activité du système gérant l'amiga.
YaBoingII : Ce jeu mèle action, réflexion et stratégie.
Zoo : Le programme d'archivage compacté de UseNet.

Courrier

Cher A-News,

Tout d'abord bravo pour ton magazine, ton humour et tout et tout.

Bravo pour ton article paru dans le numero 13 : "AmigaBasic - programmation des librairies systeme" mais... j'ai pas tout compris. Pourrais tu donner un programme d'exemple clair.

J'ai lu dans le numero 3 que DEEP tournait sur un AMIGA 2000XT. Etant donné que je possede la même configuration, je desirerai savoir comment m'y prendre si je voulais realiser un serveur du même type.

Est-il possible de commander du PDS à votre nouveau service depuis la Suisse ?

PS: j'pourrais avoir une photo dedicacée ou un autographe de ta chouette équipe (EL YETi, Chorizo Kid, Romeo Rapido, Batch-Man, Ed:, etc...)

Frédéric SCHUTZ 1294 GENTHOD Suisse

frEd: *Notre joyeuse équipe souhaite embarquer un maître es-basic pour nous fabriquer une rubrique sérieuse et ficcace très rapidement. Le serveur DEEP, haut lieu de la pensée miga, persiste à tourner sur un 2000 avec toutefois 3Mo de RAM, un disque dur de 150Mo et une carte spéciale X25 côté PC. Le logiciel est une oeuvre originale. On peut commander des disquettes domaine public à notre service depuis la Suisse en utilisant un mandat poste international. Il nous est hélas techniquement impossible de realiser la photo dont tu parles car EL YETi refuse depuis des années de se laisser photographier sous le prétexte qu'un reporter de OK magazine à essayé de le faire entrer de force dans un photomaton. Personne n'a réussi à photographier le YETi. On essaiera pour notre numéro de noël.*

Cher YETi et toute l'équipe d'anews,

Depuis un an, je collabore avec un groupe formé par cinq reporters professionels qui couvrent les événements d'Amérique Centrale, du Guatemala à Paname. Nous produisons des documentaires sur les réalités socio-politiques de la région (guerres, vie quotidienne, projets de développement, vie politique et culturelle, sectes religieuses, etc.). Notre équipement se compose de caméras BETACAM et BVU et d'une table de montage Sony BVU munie de deux scopes 3/4 au standard NTSC. Nous voulons améliorer et mieux contrôler l'ensemble du processus d'élaboration des films et donc nous sommes très intéressés par les possibilités vidéo de l'amiga pour faire du titrage et éventuellement des effets spéciaux et de l'animation mais nous naviguons un peu dans le brouillard en ce qui concerne la ou les configurations appropriées. Pouvez vous éclairer notre lanterne? Quel est le rôle exact du codeur : transformer du RVB en composite NTSC? Mais pourtant l'Amiga made in USA a une sortie NTSC? Est-il indispensable d'utiliser 3 scopes au lieu de deux pour intégrer des effets speciaux ? A votre avis, 'amiga 500 muni d'une extension mémoire, d'un genlock et d'un codeur externe (RGB -> NTSC) peut faire des titres de bonne qualité? Quels sont les éléments hard et soft indispensables pour intégrer l'animation et les effets spéciaux au montage?. Conaissez-vous la famille des ordinateurs Cubicomp basés sur le 80386 qui semble exclusivement dediés à la production vidéo ?

Au plaisir de vous lire. Amigalement.

Denis POMMIER Vernon (27)

YETi: J'ai pour éthique de vie de bouffer les équipes de reportage mais je fais une petite exeption (ch'uis au regime). L'Amiga couplé à un genlock - incrustateur permet de realiser quelques types d'effets basés sur l'incrustation (titrages, volets, schémas animés) dans UNE source. Quelques incrustateurs permettent des fondus entre la source et l'amiga. Des effets sur deux sources impliqueraient impérativement un double TBC.

Il est évident que je ne parle ici que des possibilités offertes par les incrustateurs dédiés à l'Amiga. Une petite machine d'effets peut être intéressante : le Video Toaster de NewTek. Actuellement disponible en NTSC, Il permet des effets vidéo monosource 2D à base de zoom et de trajectoires plus quelques effets comme la pixellisation. Je n'ai pas encore essayé cet engin mais ça parait sympathique. Le codeur integré sur les migas U.S fournit un signal acceptable par une télé mais bien trop mal modulé pour tenir le choc d'une génération (la chroma joue à "never twice the color"). Une configuration vidéo à base de 500 gonflé à 2Mo mini + 2eme drive ou disque dur, un genlock externe comme le VIDtech et un codeur doit permettre un travail propre en titrage et animation. Le Cubicomp joue sur un autre terrain que la 'Miga.

Cher A-News,

Depuis peu, j'ai fait l'aquisition d'un camescope JVC GR 45 S/AA-V5S SECAM VHS/c (c'est beau comme nom, non ?) et je voudrais le relier à m'amiga 500 pour faire de la digitalisation. Comment faire ? J'ai entendu parler du DIGI-VIEW, qu'en pensez vous ?

Jean Marc BUTTARD SP 69154

frEd: et le **YETi** : *Je suis fasciné par le nom de ton camescope. Le DIGI-VIEW est le meilleur digitaliseur "image fixe" disponible pour la Miga. Il est conçu d'origine pour digitaliser à partir d'une caméra N/B en utilisant 3 filtres permettant de reconstituer les composantes couleurs. L'aquisition des trois composantes prend 30 secondes minimum. Il est impératif que l'image soit parfaitement stable (digitaliser en "pause" est presque impossible). Lorsque on utilise un camescope couleur, il faut pouvoir discocier les composantes du signal. Deux appareils sont disponibles dans le commerce : le DG88 de Satellite et Télévision et le DigiSplit. Le DG88 accepte du PAL ou du SECAM en entrée et permet d'accéder aux composantes via trois boutons sur la face avant. Il est beaucoup trop cher (2500frs) et mal conçu.*

Le DigiSplit n'accepte que du PAL mais dispose d'un système de pilotage par le DigiView par le biais d'une prise joystick. Il est presque introuvable en France mais coute environ 1300frs. Enfin, il reste la possibilité de travailler à partir d'un décodeur SECAM -> RVB en se fabriquant un cable adéquat.

Samantha par Francois Rimasson

Courrier

Cher A-news,

Je t'écris cette lettre pour demander un petit service à Chorizo Kid : pourrait-il me donner une astuce pour récupérer dans un programme le code des touches curseur? Lorsque j'utilise la fonction basic INKEY$, les quatre touches me retournent toutes la valeur ascii 155. Existe-t-il une astuce qui permette de les identifier entre-elles? Si quelque un connait la solution, peut-il me la communiquer (si possible en GFA)

VIVA-news

Philippe AUBESSARD PARIS

frEd: et **R.RAPIDO** : *Il existe un registre contenant le code clavier de la touche enfoncée (mais c'est loin d'être simple). On trouve de plus amples explications dans "Le livre du language machine" de Micro Application. Après une intense réflexion, on doit pouvoir s'en sortir avec quelques PEEK et POKEs*

Monsieur,

L'article concernant la carte acceleratrice LUCAS m'a fortement interessé. Pourriez-vous m'envoyer le schéma de la carte, si possible pour 2000, ainsi que tous les documents nécessaires à son élaboration.

Hubert BUNNER Bennwihr (68)

Bonjour,

Suite à la lecture de l'article sur la carte LUCAS BOARD, j'aimerais connaître le prix approximatif de la carte complète; savoir si, une fois la carte installée, on peut revenir à la vitesse normale sans la débrancher (interrupteur ?); perd-on la garantie en l'installant et comment l'installer ?. Je possède un Amiga 500 et vous parlez de redessiner la carte pour qu'elle puisse tenir dans la machine or je n'y connais rien en électronique (je désire la faire monter par un copain). La proposition qui est faite pour les circuits imprimés et le jeu des quatre pals est-elle permanente, sinon jusqu'à quand dure-t-elle?

Patrick CHARDES Orleans (45)

Cher A-News,

Avant d'acheter le No.14, je possédais déjà la disquette contenant les plans de la LUCAS BOARD. Le problème est que ceux ci étant très compliqués, leur sortie sur mon imprimante matricielle est très difficile. Pourriez-vous dans ce cas sortir le plan de connection des 68020 et 68881 et les faire paraître dans votre prochain numéro.

Thierry DELACOUR Seloncourt (25)

Tropic : *Le journal n'est pas en mesure d'apporter un support technique aux nombreux enthousiastes qui nous ont écrits. Ne perdez pas de vue que cette carte est loin d'être un bricolage électronique et qu'elle nécessite un réel savoir-faire. Oui, on perd la garantie au même titre que si vous faites marcher votre R5 au nitromethane. Le prix de revient dépend du prix auquel on touche la paire 68020-68881 (France, USA ou Taiwan), le reste revenant à 1000 francs environ.*

Bonjour,

Je suis graphiste et je travaille sur un A2000 3Mo et j'ai donc très fréquemment des problèmes de mémoire avec Deluxe Paint. Auriez-vous des informations sur la création et la distribution de CHIP RAM de 1 voir 2 ou 3 Mo pour A2000 ? (je rêve d'un mode half-brite en haute résolution overscan entrelacé, aargh!). Existe-t-il un moyen d'asservir un magnétophone à l'Amiga afin de faire, par exemple, tourner un commentaire enregistré pendant un slide show ou une animation?

Thierry LEROUX Champigny (94)

frEd: et **YETi:** *La dernière version du 2000, la revision 6, est équipée du nouveau AGNUS qui gère 1Mo de CHIP RAM (on l'appelle Super Fat Agnus, Obese Agnus ou Fat Lady) qui fait beaucoup de bien à DPaint et à ses petits camarades.*

*Ce chip peut être installé sur un 2000B banal mais il n'est pas encore disponible comme piece de rechange. Le YETi prétend qu'il entrevoit regulierement pendant ses siestes un mode 768*625 en 256 couleurs parmi 16.8 millions et qu'il se réveille en sursaut de peur de rêver à un Mac II. En ce qui concerne le pilotage d'un magnéto, nous n'avons pas conaissance d'un système éxistant. On peut s'inspirer de ce qui se fait en diaporama où c'est un top sur la bande magnétique qui déclenche l'image.*

Salut à toute la rédaction,

Je vous écris pour demander si un de vos éléctronico-bricolo rédacteur d'articles sur les bidouilles hard de l'Amiga pourrait me dire comment je peux connecter un crayon optique récupéré sur un vieux TO7. Pendant que je vous tiens, qu'en est-il de la carte de CMI (qui remplace le 68000 par un deux fois plus rapide)? je n'ai jamais vu de pub alors qu'elle était annoncée depuis longtemps.

Patrick CHOUVIER St Cyrau Mont d'Or (69)

frEd: *comment exprimer ma perplexité? Personne ici n'a jamais réfléchi ne serait-ce qu'une nano-seconde à la technique adéquate pour connecter un crayon optique de TO7 à un Amiga (pour quoi faire ?!??). Pourquoi ne pas utiliser un crayon déjà cablé pour une prise joystick ?*

La carte CMI n'est pas importée, ce qui explique l'absence de pub. Apres tests, la premiere version n'offrait qu'un gain maxi de 20% et n'était exploitée que par deux logiciels : Maxiplan+ et Optics.

Très cher A-News,

Je t'écris pour donner a tous les lecteurs les mots de passe pour avoir trois vies dans les deuxième et troisième niveaux de "Savage".

Ainsi pour avoir trois vies au deuxième jeux, le mot de passe est "SABATTA": pour le troisième jeu, le mot de passe à rentrer est "PORSCHE".

Je tiens particulierement à remercier Toubab de Gen 4 qui les donnait pour Atari, ayant moi-même fini le premier niveau et donc ayant eu le mot de passe, je n'ai plus eu qu'à comparer puis à essayer et oh miracle ca marche!!

Big Sam

Samantha 2 par François Rimasson

MATERIEL

Stop Affaire. Vends A1000 PAL + INBOARD 1000 avec 512K + drive A1010 + tablette EASYL + CITIZEN 120D + très nbrx softs + livres MICRO APP. Le tout 11000F. Possibilité de vente séparée à débattre. Tél 59-63-39-89. Demander Sebastien.

VENDS Commodore C128 avec drive 1541 + POWER CARTRIDGE + ecran couleur Fidelity CM14 + imprimante STAR STX80. Nombreux disks, jeux et utilitaires - L'ensemble 3000F a debattre. Demander Jean apres 19 heures au 22.48.13.53.

VENDS carte 68020 + 68881 CSA pour A500/A1000/A2000. Valeur neuve: 9000F, VENDUE: 5000F. TEL 81.94.28.15 apres 19H00.

VENDS KIT PC complet emballé 03/89 3600F, tres peu servi. TEL:1.64.22.97.72 ou 16.70.45.48.52 (Nicolas)

VENDS EXTENSION 512KO avec INTER 1000F, neuf, TEL 88.84.92.17 AP 18H.

VENDS lecteur 3,5" Nec acheté le 13/01/89, super silencieux, extra plat, et tres robuste. Prix 950F. Tél 40.38.49.33.

VEND Amiga 500 + EXT.MEM.A501 + LE CT.DISK. EXT A1010 + JOY PRO500 + Très nbreux prog. Prix 6000F. Demander Joel au 47.33.15.48.

VENDS AMIGA 500 (1 an) avec emballage d'origine, souris, disquettes d'origine (WB, Extra et premiers pas) plus disquettes DP, le tout pour un prix intéressant et en tout cas à discuter... NB c'est urgent !!! Contacter Stéphane au 76.32.38.41 (Isère) après 18h.

URGENT vends AMIGA 500 + A501 + 2nd lecteur CA880 + nombreuses disquettes + moniteur Thomson NC93-936 + câble péritel + joystick. Très bon état général, si possible région du sud ouest (64/65..). LE RUN Yann, 1 rue du Balsusi, Lot. Bellevue, 65290 Juillan. Tél 62-32-92-14 (20h).

Cause double emploi VDS IMPRIMANTE EPSON LQ-500 24 aiguilles du 23 Juin 1989 pour seulement 3600FF et cherche également contact cool sur AMIGA. Tél le soir HR SVP. MORENAS Vincent. Tél 90-33-35-08.

VDS GENLOCK GST 1000. Très peu servi. Prix à débattre. TVA à recuperer. Tél 16-44-24-28-75, Jean SERRIERE.

CONTACTS ET LOGICIEL

RECHERCHE RADIO-AMATEURS possédant un Amiga pour échange d'ideés. Vends logiciel de calcul pour les satellites (OSCAR.RS...). Résultats sur imprimante et sur écran haute-résolution. Prix 20F + disquette + port. Mr JOUANJAN CYRIL, 48 Rue Lamartine, 29215 GUIPAVAS.

ECHANGE logiciels recentes sur Amiga contact serieux et rapide. Contacter moi vite au: 32.51.54.84 ou ecrivez à PAVIE XAVIER, 42 RUE JEAN MOULIN, 27950 SAINT MARCEL.

NOUS diffusons sur AMIGA nombreuses Démos, Remix, Digits, Slides-Show, Datas, etc... et fournissons les meilleurs utilitaires disponibles dans le Domaine Public. Pour obtenir des renseignements et le catalogue gratuit écrire à FD, BP 18, 59115 LEERS. Joindre 1 timbre SVP.

APOGEE, newsletter pour Atari et Amiga, cours d'assembleur, de Pascal graphismes, musique numérique, tests divers, DP et pleins de choses à découvrir... Contacter Stéphane au 76.32.38.41 (après 18 h) ou écrir à: APOGEE, BP 6, 38620 Montferrat... A bientôt.

CHERCHE toutes disquettes pour SOUNDTRACKER musiques et sons, source en assembleur de demos et autres. Recherche personne pouvant m'aider (apprendre) en assembleur. Thierry LAURIER, 16 rue des Vallées, 92700 Colombes. Tél 47-80-24-45.

VENDS ORIGINAUX MODELER 3D 350F, GRAPHICS STUDIO 200F, DPAINT2 250F, FANTAVISION 250F + quelques jeux 50F. J'achete PHOTON PAINT 2. Gilles PILATO. Tél (1) 43-68-66-33 après 19h.

NOUVELLEMENT ACQUERER d'un Amiga 500 cherche contacts. S'adresser à ROSTAN Schuab, 70 allée de la Robertsau, 67000 Strasbourg.

A-NEWS en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à A-News pour 12 numéros pour la somme de 54FS. Envoyez votre paiement à :

A-News, Conconi P, 36 Av Luserna, 1203 Génève. CCP No 12-25868-1

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

A-NEWS en BELGIQUE

M.i.A. Software assurera à partir de Juillet 1989 la diffusion d'A-News en Belgique et des Pays-Bas.

M.i.A. Software est une nouvelle société Belge qui se propose en coopération avec *HERMES* de diffuser les dernières créations nord-américaines du domaine public en Europe. Comptant dans ses rangs programmeurs et developpeurs (Christian Moorant, Hugues De Jonghe, Peter Verswijvelen), une production de DP est également prévue à court terme. Pour tout renseignement :

MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 3-326-05-59

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

France
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
14 New Distribution, r Philosophes 4, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel
25 Access, rue Centrale 66a, 2503 Biel-Bienne

OFFRE SPECIALE
Les 12 premiers numéros d'A-News
195F
port compris.
Economisez 50F

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F
Pour l'étranger (tous pays).....240F (Avion 400F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. **(Le port coût 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)** Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

---

Oui, je m'abonne pour un an (12 numéros) à partir du numéro.....
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : A-News Diffusion, 24500 Eymet

Les abonnés sont priés de noter le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé (ce numéro est imprimé en bas de l'adresse sur l'etiquette d'envoi), et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

CLUBS (rubrique gratuite)

37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours Cedex. Tél 47-51-12-11

38 CLUB APOGEE – BP 6 38620 MONTFERRAT. Tél. 76 32 38 41 Stéphane PARENTON.

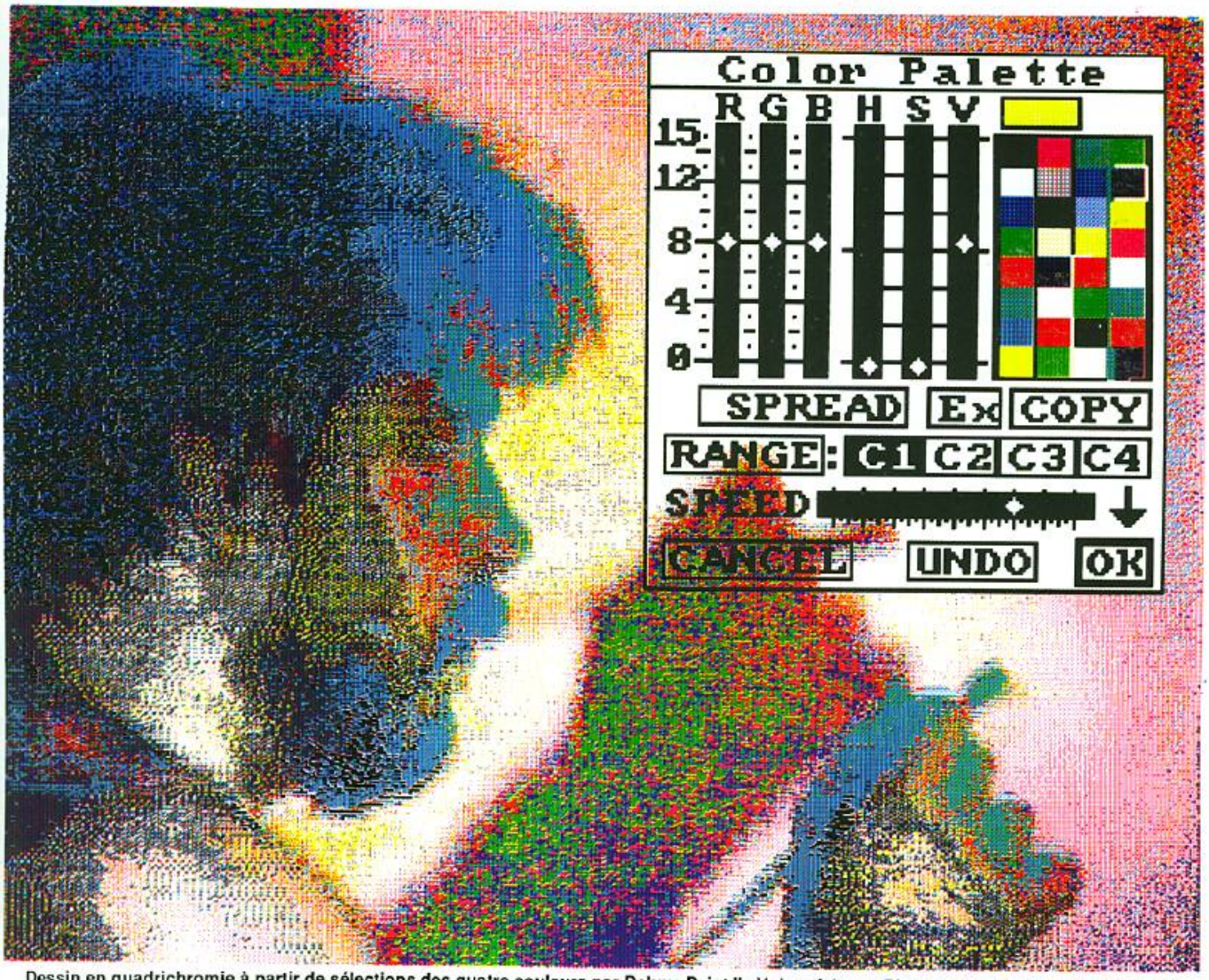
49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARRE GUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

64 FRAUG, French Amiga User Group, BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-41-17-91.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TEL 59-52-34-03.

70 AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.



Dessin en quadrichromie à partir de sélections des quatre couleurs par Deluxe Paint II. Voir article par Pierre Tomy Le Boucher en page 22.

(publicité)

TERIEUR Alex
Rue de Journay
68030 ORDICI SUR L'EURE

Biarritz,
le 15 août 89.

Cher Alain,

Si je prends ma plume, c'est pour te mettre au courant de ma nouvelle découverte. Comme tu le savais, j'ai réussi à m'acheter un Amiga il y a quelques mois de cela. Malheureusement, cette merveilleuse machine ne se dompte pas aussi facilement que je le croyais. Du simple ennui technique aux problèmes de configuration de mon imprimante, les difficultés se sont succédées. Heureusement, sur les conseils d'un ami, j'ai envoyé ma cotisation au **FRench Amiga User Group, FR.A.U.G.** pour les habitués. Depuis ce jour, je dois dire que mon Amiga ne me pose plus aucun problème.

En effet, j'ai pu trouver au sein de ce groupe une aide et une foule de renseignements très interessant grâce aux nombreux services suivants:

Leur journal de parution bimestrielle contient tout une série d'articles couvrant la totalité des applications sur Amiga, des comptes rendus exclusifs et des montages hard inédits. De plus, tout cela est **entièrement réalisé sur Amiga** et tiré sur imprimante laser Postscript.
Tu trouveras aussi à l'intérieur, des adresses fort utiles de revendeurs, qui reconnaissent la carte d'adhérent et qui offrent des réductions ou des services, et de personnes servant de relais entre le club et les membres pour répondre par téléphone en local à certaines questions.

D'autre part, j'ai aussi accès à leur rubrique spéciale et à leur **boîte aux lettres FRAUG sur le serveur 36 15 DEEP** pour poser des questions. Un service digitalisation de documents m'est également proposé à un prix intéressant.

Mais ce n'est pas tout. **FR.A.U.G.** a eu la bonne idée de s'occuper de l'immense logithèque du Domaine Public. **Le prix à l'unité est de 15F port compris.** Tout récemment d'ailleurs, je leur ai passé une commande de plus de 10 disquettes et ainsi j'ai pu profiter du tarif spécial "DPGroup" et je n'ai donc payé que 12F le disque. Tu te rends compte, **la boîte de 10 disques remplis de DP pour 120F, chez toi.** Je n'ai même pas eu à payer les frais de port. Comme je sais que tu es assez difficile en ce qui concerne les disquettes Domaine Public, tu verras par toi même que le choix est très important, **plus de 500 disquettes** à l'heure actuelle et ce chiffre augmente régulièrement.

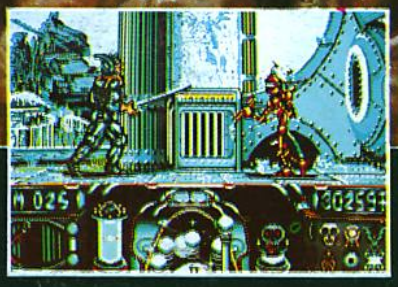
Enfin bref, comme tu peux t'en rendre compte, on aurais tort de se priver de la variété des services offert pour **un montant annuel d'adhésion aussi modique que 200F.** De plus, jusqu'à la fin de l'année, **tous les nouveaux adhérents reçoivent en cadeau de bienvenue au club**, en même temps que leur carte personnelle et le numéro actuel du journal, une disquette de compilation des meilleurs programmes du Domaine Public à choisir lors de l'adhésion (précise si tu veux la disquette de jeux ou la disquette d'utilitaires).

Si tu veux plus de renseignements, tu peux toujours les appeller sur leur ligne **FR.A.U.G.** au **59-41-17-91.**
Pour finir, je te donne leur adresse: **FR.A.U.G. BP64 64202 BIARRITZ CEDEX** à laquelle je te conseille d'envoyer ton chèque de 200F à l'ordre de FR.A.U.G.

Amigalement,
Alex.

Imprimé par NEWS PRINT, 24500 Eymet

KNIGHT FORCE



TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92